DOSYA *GTA'DAN CoD'A BÜYÜK SERİLERİN İZİNİ SÜRDÜK!*

Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Nisan 2016/04 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 102 • ISSN: 1307-8933



CPU DOSYASI
İşlemci seçerken nelere dikkat etmeli?

MİNİ DOSYA
BELEŞ CEVHERLER
Para harcamadan da güzel oyunlar oynayabilirsiniz!

OYNADIK!
PARAGON
Epic Games de MOBA arenasına çıkıyor

TOM CLANCY'S
THE DIVISION

YENİ VE BÜYÜK BİR OYUN SALGININA HAZIR MIYIZ?

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
setimedia


Hope USA
LIGHTER
FLUID
LIGHTER
FLUID


SYF. 64
CHEF'S TORC
"CHEF'S BEST FRIEND"
CHARLIE
CHIPMUNK
UTANE FUEL

İÇİNDEKİLER



64 HITMAN

Berber: Nasıl olsun?
47: Şu susturucuyu gördün mü?
Berber: Tamamdır anladım.



30 ÖN İNCELEME
PARAGON

Ay sonu geldi... Para? Gone...

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

90 **ALT** ÇİZGİ ROMAN KOLEKSİYONCULUĞU

Kafa karıştırıcı bir şey şu koleksiyonculuk.
Ama belki biraz yardımımız dokunur...



KAPAK



44 TOM CLANCY'S THE DIVISION

Devasa online mı, online aksiyon mu, sadece aksiyon mu... Beklentilerinize göre kalitesi değişen bir oyun The Division.

122 PiKSEL ANiME & MANGA OYUNLARI

Film oyunları malum.... Peki 2 boyutlu dostlarımızın oyunları?



DOSYA

52 MiNi DOSYA BELEŞ CEVHERLER

LoL'ü Dota'yı herkes biliyor. E peki bedava oyun dünyası bunlardan mı ibaret?



44 SERİLERİN KADERLERİ

Beşinci günün şafağında doğuya bakın. Yine aynı serileri göreceksiniz.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYNADIKÇA GÜÇLENİYORUZ

Neden oyun oynarız? Bu soru ve yanıtı elbette video oyunlarıyla sınırlandırılamayacak kadar eski ve kapsamlı bir hikâyeye sahip. Ama sorun değil, ben konuya o kadar derinlemesine girmeyi düşünmüyorum. İçgüdülerden ziyade teknolojinin yönettiği oyunlardan bahsedeceğim. Bahsetmek derken, şahane cevaplar bulmuşum gibi anlaşılmasın, soru yukarıdaki haliyle kopkoyu bir tonda kafamda dönmeye devam ediyor: Neden oyun oynuyorum?

Geçen ay; hiçbir şeyin güzel olmadığı, kötü haberlerden kafayı kaldıramadığımız günlerde her zamankinden çok daha fazla oyun oynadığımı fark ettim. Ne bir arkadaşla dertleşmek, ne haberleri izlemek, ne yeni Daredevil sezonu, ne spor salonu... Hiçbirini istemedim. Günlük hayatımdan kaçabildiğim her an geçtim bilgisayarın başına, ya yaratık kestim, ya Roma'yı büyüttüm, ya da dağ bayır dolaşıp asla harcamayacağım kadar kaynak topladım.

Onlarca işin yığıldığı zamanlarda nereden başlayacağını bir türlü bulamayıp "hadi o zaman önce biraz oyun oynayayım!" demekten farklı bir durum bu. Bir şeyleri ertelemek ya da düşünmek istemediklerinin üstünü örtmek için oynamıyorsun çünkü. Tam tersine, en çok istediğin şey düşünmek, çözüm bulmak, yüzleşmek ve mümkünse kurtulmak... Fakat gerçek hayatta sahip olduğun güç bunların hiçbirine yetmiyor. Ne parkta ölen gencecik insanları kurtarabiliyorsun, ne buna bile bomboş bakabilen ruhsuz gözleri.

Bir sürü yanlışın içinde, hiçbir şey yapamadan yaşama hissi yeni değil ama bundan kurtulmak için de oyun oynanabildiğini, oyunda iyi bir şeyler yapmanın tedavi edici etkisini işte bu ay keşfettim. Kırgın ve çaresiz hissettiğiniz zamanlar için aynısını size de öneririm.

Nisan daha güzel olsun! Hoş geldiniz.



MORAL SEVİYENİZİN DÜŞMESİNİ İSTEMİYORSANIZ BELKİ DE BU AY SELAM OGZ'Yİ OKUMAMALISINIZ...

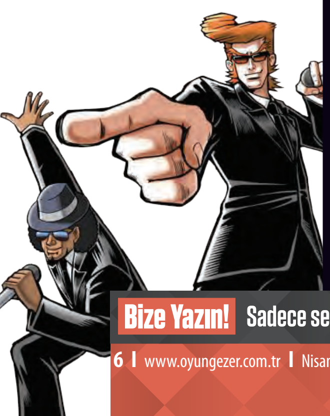


Sayfaların üzerindeki kelimeler, kelimelerin birleşip cümle haline gelebilmesi, odada yankılanan müzik, artık yemeklerini sokak hayvanlarına verenler, DS ve PSP'de bile şahane oyunlar oynayabilmek, ama en çok da hâlâ yaşıyor olmak, içimi kararlılıkla dolduruyor (evet, Undertale'i nihayet oynadım bu ay ve hayranlığımı tarif edemem).

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: NURETTİN TAN



İÇ DÖKMECELER, İSTEKLER VE ALAKASIZLIK

2015'te çok güzel sayılarınız olmuş, maddi durumumuz el vermediği için bayağı kaçırdım :(Neyse, Ömer ve Nurettin abi selamlar, nasılsınız? Sizi 2012 Ekim'den beri takip ediyorum (bazı eksik sayılar var dediğim gibi) ve baktım da bayağı bir para harcamışım. Şu an harcadığım paralarla (Nintendo Türkiye'den gittiği zamanlarda 200 TL idi) bir 3DS'im olabilirdi. Ama neyse sakinim :D

1. Şimdi bu size ilk yazışım. Birkaç öneri istiyorum. İlk olarak dediğim gibi maddi durumu iyi olan birisi değilim, o yüzden 3DS değil de DS alacağım. Yanında ne önerirsiniz? (Pokemon dışında lütfen :) Elimde PSP var. Free Roam en sevdiğim şey. O konuda hangi oyunları önerirsiniz? (Grand Theft Auto dışında). Bir de zorlamayacak (misal Toy Story 3, Burnout Legends gibi) bir PSP oyunu önerseniz..
2. Hah şimdi bir şey diyeceğim. Abi 12 lira ne?! :D Çok kötü olmuş ya :(Allah'tan annemin sözü var her ay alıyor.
3. Giray abiye ne oldu ya, ara sıra yazar oldu. Yoksa Blizzard'la yolları ayırdı diye dışladınız mı? (:D)
4. Dergide en sinir olduğum şey Sanayi'nin kaldırılmasıydı. Serpil Abla "düzelteceğiz, bir şeyler ekleyeceğiz falan dedi" ama meh. Ne oldu ona? Bir de şu retro kısmındaki Retro Ciciler'e ne oldu? Giray abi o kısımdan daha çok çıkıyor valla :D
5. Abi şu Alan Walker'ın Fade şarkısı Female Vocal şeysi ile Faded olmuş. Geçen Trace Urban'da çıktı bayağı sevdim. Sence nasıl olmuş? Bir de Müzik kısmında elektronik müzik hiç yok.

Farkındayım pek senle ilgili olmadı bu mail. Nurettin abiyle de ilgili olmadı :D Rahatsızlık verdiysem, sıktıysam özür dilerim. Umarım yayınlarsınız. Herkese benden kahve. Hadi bye :))))
-Uğur iOxisHD



Hoş geldin Uğur, iyi diyelim iyi olalım işte ne olsun.. Maddi durum çok parlak değilse boş ver ya zaten 3DS'i. Aletin kendisi değil de oyunları çok pahalı bizim buralarda. Oyungezer'den devam et sen ^_^
Ahoy Uğur! 3DS'e rağmen bizi seçtiysen teknik olarak seni Nintendo'dan daha çok eğlendiriyoruz! Bu da teoride Ömer'i Luigi beni de Mario yapıyor. Sonuç olarak ben daha fazla saçmalamadan kaçıyorum. (-Nurettin)

1. DS alarak çok mantıklı bir iş yapmış olursun, hakikaten efsane oyunları var, yıllarca idare eder seni (beni etti). Her şeyden önce ilk önereceğim oyun kesinlikle The World Ends with You. Hikâyesi, atmosferi, müzikleri muhteşemdir ama onlardan da öte görüp görebileceğin en eğlenceli oynanış mekaniklerinden birine sahiptir (Calling şarkısını yıllardır telefon melodim olarak kullanıyorum). Basit, çerezlik bir şey istersen de ilk atlamak gereken oyun Elite Beat Agents. PSP için ise tabii ki Persona 3 Portable kesin girişmen gereken ilk oyun. Açık dünya aksiyonu dersen Monster Hunter Freedom Unite, kafayı çok zorlamayacak bir şey dersen de Patapon derim.
Ben soruya farklı bir açıdan cevap vereceğim. Biraz araştırırsan ikinci el, temiz 3DS'ler bulabilirsin. Benimkini 150

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

liraya almıştım. Sadece Pokemon için aldığımdan oyun konusunda yardımcı olamıyorum :((-N.)

2. 12 TL'ye çıkmak zorunlu hale gelmişti maalesef. Gönül ister hakikaten bedavaya dağıtalım dergiyi de işte… Yapacak bir şey yok.
Maalesef her şeyin fiyatının arttığı canım ülkemizde biz zamları size yansıtmadan zorlukları uzun süre göğüslemeye çalışıyoruz. Ama belirli bir noktadan sonra fiyat artışı kaçınılmaz oluyor. Buna rağmen bizi desteklediğin için çok teşekkürler ^^ (-N.)

3. Asıl o bizi dışlıyor yahu ^_^ Kafasında karalamaya değer bir şeyler dolandığında yazıyor yolluyor sağolsun ama bu her ay olmuyor maalesef. Hiç yoktan iyidir, ne yapalım...

4. Sanayi geri gelmeyecek, onu söyleyebilirim. Ama yine de Data'da ufak tefek değişikliklere gideceğiz. Neler olduğunu şu an söyleyemiyorum çünkü sır (aslında tam belli olmadığından söyleyemiyorum da çaktırma). Retro Ciciler öyle arada bir belirip kaybolan bir yer. Beklemediğin bir anda hortlayabilir yani. Her ay çok fazla yeni retro zamazingo çıkmadığından öyle orası.

5. Bizim Meddya bölümü yazarların zevkine göre şekilleniyor aslına bakarsan. Yani o ay aşmış bir elektronik müzik albümü çıkmış bile olsa yazarların hiçbirinin radarında değilse kaynıyor gidiyor ki nedense elektronik müzikle ilgili fazla da kişi yok aramızda. Bir ben seviyorum ama ben de açıp rastgele şarkılar dinliyorum, takip ettiğim bir grup ya da sanatçı yok. Ha, lafı açılmışken DJMax'lerin ve Superbeat Xonic'in soundtrack albümlerini önereyim şiddetle. Öteki dediğin Alan bilmem-neden hiçbir şey anlamadım ama doğrusu.
Elektronik müzik benim çok tercih ettiğim bir dal değil. Dinlediğim birkaç bir şey var sadece (kulağıma hoş gelen her şeyi dinliyorum). Gizli zulamda sakladığım şu şarkıları sana önerebilirim: Dance with Dead "Pitt", MDK "Drown", Archie "Main Street" ve David Guetta'nın hemen hemen her şarkısı ki onu zaten dinliyorsundur eminim. (-N.)

Bizle ilgisi olması gerekmiyor ya mektubunun, Barış Manço gibi insanlarızdır, bize her konuda ama her konuda yazabilirsin. Birazdan içeceğim kahvemi senin şerefine içeceğim o zaman. Sevgiler.
Hiç sıkıntı yok Uğur :) Bak oturduk, muhabbetimizi ettik, çayımızı içtik. Ne zaman istersen yazabilirsin. Doğrudan e-posta ya da Facebook'tan mesaj da atabilirsin. Kendine iyi bak abicim :) (-N.)

THE WITCHER 3

Hepinize merhaba! Selam Ömer Abi, sana anlatacağım bir sürü şey var :))

Öncelikle 100. sayınızı çok iyi buldum. The "kek" is a lie falan cidden çok iyiydi. Serpil abladan fırça yediğin maile de çok güldüm ama dimdik kalmana da hayran kaldım. Başlıktan da anlaşılacağı kadarıyla The Witcher 3 hastasıyım. Daha henüz tam bitiremedim ama oyuna cidden bağlandım. Odamın her yerinde The Witcher posterleri var, o derece. Sanırım seneye veya 2018'de filmi çıkacakmış, öyle duydum. Ve bu doğru ise sana bir soru soracağım; film nasıl olacak sence? Bu arada oyunun sonlarındayım, yani istediğin kadar bu konu hakkında konuşabiliriz :))))

Başka konular da konuşalım: The Division'a tam alışamadım mı ne? Bence biraz sıktı. Senin bu konu hakkında düşüncelerin ne?

Zaman ayırdığın için teşekkür ederim. 102. sayının da her Oyungezer sayısı gibi iyi olacağına inanıyorum. Sağlıcakla ve hoşça kalın :))))
-Kaan Saraç

Hoş geldin Kaan. Bak biliyordum böyle olacağını! İnsanlar hâlâ 100. sayıdan bahsediyor! 101 yaptık yaw arada koskoca! 101 kim ki zaten?! ^_^ Özellikle 100 sayının hikâyesi dosyasının hoşuna gitmesine sevindim.

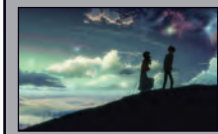
Evet 2017'de bir The Witcher filmi gelecek. Başrolde Geralt olacakmış ama oyunlarla ve kitaplarla çok bağlantılı olmayacakmış. Oyuncular, yönetmen falan belli değil ama The Mummy serisinin yapımcıları işin içindeymiş. Yani iyi mi olur, nasıl olur, bir şey söylemek için erken tabii ama Geralt için über bir aktör gerekeceği kesin.



Videolarda Bu Ay



» Oturup Sarp'la birlikte The Old Republic döneminden konuştuk: **tinyurl.com/ogz-102-old-republic**



» Shinkai Makoto'nun animelerini neden mi bu kadar çok seviyorum? Böyle bir güzellik var mı, siz söyleyin: **tinyurl.com/ogz-102-5-cm**



» Son aylarda yaptığım en büyük keşif! Persona müziklerinin hastasıysanız ama şarkılar artık sayıca az geliyorsa ilacınız bende! Bir şey değil: **tinyurl.com/ogz-102-get-this**





Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Öyle sokaktan geçen birini oynatmazlar umarım. Bir de bu tip uyarlamalarda hep "ne kadar epik anlatabiliriz"e gömülüyorlar ve asıl materyalin hafif, komedi taraflarını bir kenara bırakıyorlar ama The Witcher'ın en tatlı yanlarından biri de bu tip eğlencelik sahneleridir. Umuyorum ruhuna sadık bir şey yapmaya çalışırlar.

The Witcher kesinlikle hayranı olunacak bir yapım. Ama sana iyi haberlerim var, 2018 değil de 2017'de gelecek film (senin de umduğun gibi). Oyunu seviyorsan JBC Yayıncılık'ın çıkardığı çizgi romanlarına da göz at derim. CD Projekt RED umarım filme olabildiğince el atar çünkü ancak onların muhteşem detaycılığı ile film bir şeye benzer. (-N.)

The Division'dan uzak kalmayı tercih ettim aslında. Ali end-game içeriği hariç gayet güzel diyordu ama bilemedim. Nurettin sen oynadın mı?

Aynen, The Division'un end-game içeriği hariç her şeyi güzel. Çünkü oyunda end-game yok, yapmamışlar yani, o kısmı resmen DLC'lere ayırmışlar. Şu an son seviyeye geldikten sonra daha iyi eşya düşürmek için Diablo'daki gibi paso "grind" yapıyorsun, sıkıyor belli bir noktadan sonra. Ama oyun genel olarak iyi, Ubisoft akıllıca davranırsa elindeki en iyi marka olabilir. (-N.)

Ben teşekkür ettim mailin için. Bak bakalım derginin geri kalanına istediğin gibi olmuş mu.

ANKARA ŞEHİTLERİNE

Selamlar Nurettin;
Aslında bu girişim böyle olmayacaktı. Çok daha farklı giriş planlamıştım. Oyungezer'in içeriğinde, Oyungezer'in sayfalarında bu olmamalıydı.

İşim gereği gerçekten yoğun çalışan ve vardiya sistemden dolayı Oyungezer'i okumak için zamanı kısıtlı bulan bir insanım. Öyle bir gündü benim için. 13 Mart 2016 tarihinde güzel bir pazar akşamı evdeydim. Elime kahvemi aldım ve masama oturdum. Karşımda televizyon vardı. Oyungezer'in Mart sayısını okumak için sabırsızlanıyordum, özellikle çok sevdiğim oyunların incelemesi vardı.

Kahvemi yanıma koydum ve saat tam 18:30'u gösteriyordu. Oyungezer Mart sayısının tam ortasına geldim ve bir anda haberlere son dakika bilgisi geçti. Bu güzel insanlar, bu güzel memleketimin güzel insanları evlerine giderken terör örgütünün saldırısı sonucu hayatlarını kaybetti. Ülkemin 35 insanı bu hain saldırıda şehit oldu. Tertemiz insanlar, tertemiz gençler şehit oldu. Saldırı olduğundan ben hışımla kalktım ve Ankara'da sevdiklerimi aramaya başladım. Sevdiklerime bir türlü ulaşamıyordum. Saat 20:00'yi gösterdiğinde Ankara'daki arkadaşlarım telefonunu açtı. Kaos vardı. Gözyaşı vardı. Ben tekrar masama döndüğümde saat 23:30'u gösteriyordu. Oyungezer Mart sayısının 84. sayfası açıktı ve yanında buz gibi kahve vardı. Ben balkondan dışarı çıktım. Gökyüzüne baktım. "Biz böyle olmamalıydık! Biz bunları hak etmiyoruz!" dedim.

> "BEN OYUNGEZER'İMİ KEYİFLE OKUYABİLMELİYDİM, SORULAR SORMALIYDIM DOYASIYA..."

O tertemiz gençler, o parlak insanlar evlerinde huzurla oturuyor olmalıydı. Terör olmamalıydı.

Ben Oyungezer'imi keyifle okuyabilmeliydim.



Bu satırlara bunları değil, oyunları yazmalıydım, sorular sormalıydım doyasıya.

Oyungezer Mart sayısını her gördüğüm anda o kara gün aklıma geliyor. Onları unutmayacağız. Allah mekânlarını cennet eylesin. Allah bu ülkenin huzurunu bozanlara fırsat vermesin. Saygılar. - Ali Özdeniz

Merhaba Ali,
Şu noktaya kadar mektupları şen şakrak okuyarak ilerliyordum. Ama senin yazdıklarını okuduktan sonra gerçekliğin buz gibi yağmuru altında kendimi titrerken buldum. Maalesef sen bu yazıyı yazdıktan sonra İstanbul İstiklal Caddesi'nde bir bomba daha patladı. Her patlayan bombada arkadaşlarımızın ve aile bireylerimizin hayatları için endişe eder olduk. Aklımızda hep o acı soru otomatikman tekrarlanır oldu "Lütfen onlara bir şey olmasın." Belki senin ya da benim tanıdıklarımıza zarar gelmedi ama ülkenin farklı noktalarında tanımadığımız ailelerin evlatları, anaları, abileri, babaları can verdi... Her patlayan bomba biraz vicdanı olan herhangi birinde hayatta kaldığı için pişmanlık yaşatır, en azından ben böyle hissediyorum.

Şu güzel gezegende yaşayan hiçbir bir insan bu şekilde can vermeyi hak etmiyor. Hiçbir ideoloji hakkını bomba, şiddet ve terör ile aramamalı, arıyorsa o ideoloji zaten temelinden çürümüştür.

Bu alışmak zorunda olduğumuz bir durum değil. Dediğin gibi insanlar patlayarak ölmek zorunda değil; hayatlarını yaşamalı, aileleri ile mutlu olmalı, hobilerinden zevk almalı misal senin de dediğin gibi Oyungezer'in Mart sayısını açıp zevkle okuyabilmeli. Yaşamayı hak ettiğimiz dünya bu olmalı ve bu bombalamalarla ölenlerin hatırına terör olaylarına alış-

mamalı, daha iyi bir dünya için bunu sorgulamalıyız.

Hayatını kaybedenleri saygıyla anıyorum. Umarım bir gün daha güzel bir ülkede daha neşeli konular hakkında konuşabiliriz Ali. Kendine iyi bak. (-N.)

MERHABA OYUNGEZER

Kimin cevap yazdığını veya kimin yazmaya aç olduğunu (!) bilmiyorum bu ay, zaten bunlar önemli değil. 100. sayınız güzeldi bu arada, kitaplığımın son haznesine denk geldi. Sanırım derginizi kutulamam gerekiyor artık. Evden taşınsam camdan piyano gibi indireceğim bir aristokrat Anadolu çocuğu olduğum için. Sığdıramıyorum hiçbir yere, siz evinize sığdırabiliyor musunuz? Evet ise nasıl? (bu konuda cidden ergonomik bir açıklama bekliyorum!)

Benim çocukluğum Ankara'da geçti. Daha bacaklarım elma ağacına tırmanacak hale gelmeden, elime verdikleri birkaç kuruşla Kızılay'a gider, parkta heykellerin etrafında koşturur, paramın

KADİM OKUYUCUNUZ

Merhaba, ben sizlerle yıllar önce tanışmış bir okuyucunuzum, sizinle resimlerim bile var. Gönderdiğim resimde göreceğiniz üzere derginizin tüm sayılarına eksiksiz sahibim ve olmaya da devam edeceğim. Ve Oyungezer özel ödülüne talibim! Bir teşekkür yazısı bile benim için yeterlidir. Sizi seviyorum. Saygılarımla. -Ozhan Yelkeniş

Selamlar Ozhan. Teşekkürü hak etmek için her sayıdan en az 5 tane olması lazım sende. Artık o kadar dergiyi nereye koyarsın, üst üste dizip kulübe mi yaparsın sana kalmış ^_^ Şaka bir tarafa biz de seni seviyoruz. Sayıları kaçırmadan alıp onları biriktiren takipçilerimizi görmek içimizi kararlılıkla dolduruyor. Fırsatın olursa ofise de uğra bir ara.

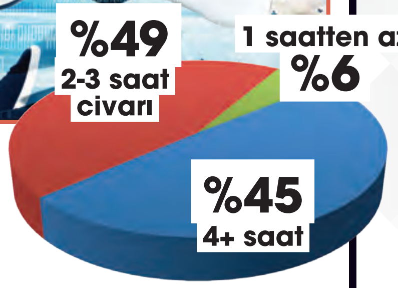
Tüm sayılar! Hem de eksiksiz! Ben buna "Win Streak" derim ^^ (N.)



Anket



>> @OYUNGEZER: BİR OYUNUN BAŞINA OTURDUĞUNUZDA GENELDE NE KADAR SÜRE OYNUYORSUNUZ?



>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

En az 5! Göbek zaten fıçı gibi! @Hasan Aksöz

En az 12 saatlik Tomb Raider'ı bir gün de 2 kere bitirmiştim, siz hesaplayın @Furkan Küçükhasan

4 saatten önce beni elektrik kesintisinden ve anne terliğinden başka hiçbir şey kaldıramaz @Bedi Kılcı

Manita mesajlarına cevap alamayıp çağrı atmaya başlayınca @Mustafa Yılmaz

48 saat şıkkı nerde ya? @Kaan Akkaş

>> OYNADIĞINIZ EN FARKLI, EN ENTERESAN, EN YARATICI OYUN HANGİSİYDİ?

01 Her türden bütün oyunları kapsadığı için Garry's Mod. @Ekrem Dinçer

02 Journey olmalı. Hiç diyalog yok ama oynanışın verdiği hissiyat meditasyon gibi. @Oğuz Alp

03 İlk iki Thief çünkü... (1 sayfa yazdı!) @Volkan Erol

04 Hikâyeyi ters çeviren, öldürdüğüm her canavar için pişman eden Undertale... @Alper Sarı

05 Bir firmadaki çalışan olmak ne kadar eğlenceli olabilir ki? Cevabım Stanley Parable. @Alp Güler

06 Yer yer kahkahalara, yer yer gözyaşlarına boğan To The Moon... @Oğuz Ayyıldız

>> @OYUNGEZER: ÖMER'İN SABAHLAMA TİMİNE KATILMASINA NE DİYORSUN? (BASKIYA 5DK KALA SORUSU)

Ya Sarp daha iyi sabahlıyordu bence. Ömer de çalışkan gerçi. Sabahlıyor da, tamam ama ne bileyim... **@pebblesinmymind**

Benim cevaplarımı hep Sarp bulurdu buraya, ne diycem şimdi? (Ömer buldu.) **@gizemsedef**

Siz her şeye niye gülüyorsunuz? Benim ne işim var burada? SelamOGZ verdik, borçlu çıktık ya! **@omerakdag**

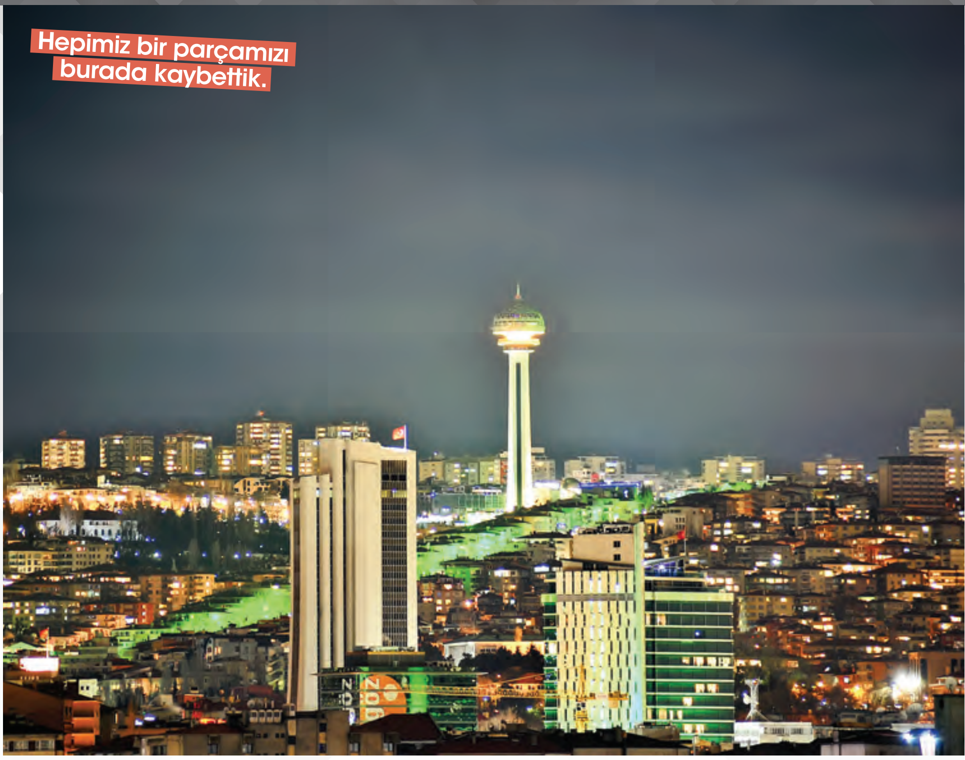






Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Hepimiz bir parçamızı burada kaybettik.

kalanıyla eve dönerdim. Yüzüme vuran güneşi, yandaki belediye ekmek standını, beni şirin bulduğu için dondurma ısmarlayan, pamuk şeker veren ablaları hatırlıyorum. Ama nedense hep yanlarında sevgilileri olurdu, eşek kadar oluncaya kadar hiç anlayamadım onun sebebini. Neyse, en azından ebeveynlerim dışında birilerine üremeleri için ilham olmuşumdur…

Sonra Pokemon'un ilk sinema filmine gittiğimi hatırlıyorum bir yaz, Güvenpark'tan. O aralar Dikmen'de oturuyorduk, Turhan Feyzi'de. Okul yolumda hep alkol takılanların olduğu bir büfe vardı ve her sabah çelik tellerin arasından en az 2 büyük Doritos alırdım. Kafes kapanlar yoktu o zamanlar dükkânların önünde. Kameralar da... Taso zenginliğim de zaten hırsızlığımdan değil, hırsımdan idi. Üç parmakla yaptığım özel bir tekniğim vardı, 4 tasoyu çevirirdim kolayca. Hatta Sinan Caddesi'ne, hemen yukarı Metin Akkuş Mahallesi'nden taso turnuvasına geldiğimizde 5 kişi benim yüzümden dayak yemiştik. Bir el bile kaybetmeyince mesele mahalle şerefine dönüşmüştü, tekme yumrukların arasından bir torba tasoyu çıkardığımı hatırlıyorum. Sokağımıza döndüğümüzde Mehmet, ben, Hikmet, Volkan suratımızdaki morluklara bakarak kahkahalar attığımızı hatırlıyorum, evet hâlâ hatırlıyorum... Ben basketbolu da Ankara'da öğrendim…

İlk sevgilimi de Ankara'da yaptım, Ceren'di adı, âşık olmuştum. Küçüktüm, o kadar âşıktım ve küçüktüm ki adam gibi konuşmadım bile onunla…

Meşrutiyet Caddesi... İşler ciddiye binip 'okula hazırlanma' evresi vurduğunda bir dershaneye yolladılar beni oraya. Ben de neredeyse bütün vaktimi oradaki VEGAS'ta geçirdim. Genelde 4 jeton akşama kadar oynamama yetiyordu. Çok fazla yendiğim tehlikeli çocuklar beni korkutmuyordu, ben neler görmüştüm çünkü... O mekânda bir gün rekor kırmıştım, Tekken 3'ün bütün senaryosunu, dolmuşa yetişmek için 2 dakikaya ancak varan bir süre ile bitirdim ki o mekân hâlâ açık olsaydı, o rekoru kimse kıramazdı…

O benim güle oynaya, 10 yaşımda sekerek geçtiğim park var ya; bugün çocukları parçaladılar orada, benim türdeşlerimi, çocuklarımı, arkadaşlarımı… SENİN çocukların, BİZİM çocuklarımız, yaşlılarımız, daha yapacakları olan, bu **** memlekete istese de katamayacağı potansiyeli olan insanlar ve çocuklar... Çocuklar öldürüldü. Benim arkadaşım öldü… Parçalara ayrıldı. Kimyasal maddelerle uzuvları gövdelerinden ayrıldı ve neden biliyor musunuz?

Sırf bu ülkeyi yöneten veya muhalefet ve onları yukarıdan dürtükleyen batılı bir avuç creme de la creme yüzünden. Öyle ciddi veya ırksal değil, tamamen bunlar arasındaki politik bir mevzu. O canlar artık yaşamıyor, onlar su içemeyecekler, onlar yeni çıkan oyunları oynamayacaklar, kız/erkek arkadaş edinemeden öldüler…

Ben uzun zamandır İstanbul'da yaşıyorum, neredeyse bütün kötülüklerini tattım ama hayatımda böyle bir şey tatmamıştım ve o kadar öfkeliyim ki, tek düşünmek istediğim insan olarak kalabilmek... Size kolay gelsin... (yayınlamak zorunda değilsiniz) - Soloist Deve

Bu mektubuna yanıt yazmazsam kızmazsın umarım. Ne dersem diyeyim anlamsız kaçacakmış gibi hissediyorum. Tek söylemek istediğim; inan bana öfkeni paylaşıyorum, paylaşıyoruz.

Yukarıda Ali'nin mektubunda konu hakkında neler hissettiğimi açıkça yazdım. Ali'nin mektubundan hemen sonra seninkini okumak üzerimden buldozerle geçilmiş etkisi yarattı. Kaybettiğin arkadaşın için çok üzgünüm. Terör saldırısı olmasa da ben de çok insan yitirdim, acını anlayabiliyorum. İşin acı tarafı içimizdeki öfkeyi gösteremiyoruz çünkü ne demeye kalksak "yasak" ilan ediliyor, ölen insanların hatırasını kalbimize gömüp, saklıyoruz. İşin kötü yanı yavaş yavaş bizi bu korku ile yaşamaya alıştırmaya çalışıyorlar çünkü derinde bir yerlerde hepimiz artık sinemaya ya da kalabalık bir yere gittiğimizde ürkekçe etrafımıza göz gezdiriyoruz, korkuyoruz. Diyecek çok şey var ama yeri burası değil maalesef. Daha duyarlı bir halk olduğumuz, yapılanların hesabını sormaktan çekinmediğimiz güzel günleri görmek üzere... Kendine iyi bak. (-N.)

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Bu ay memleketin genel havası buralara da yansıdı. Modumuz düşüktü biraz, idare edin. Yalnız bu arada gelen mektup sayısındaki düşüş de dikkatimi çekmedi değil, hiç öyle üstünüze almamazlık etmeyin. Evet, sen! Mektubunu bekliyoruz bak önümüzdeki aya! Yan sayfa için ilan da yollayabilirsiniz, bekleriz.



Gelecek Ayın Misafiri

Her konuya saçma da olsa bir yorumu mutlaka olan Erim Bilgin'i misafir ediyorum önümüzdeki ay. Bu kaykaycı, stand-up'çı, anarşist ve tabii ki MGS'ci kişiliğe iki çift laf da siz söyleyin.


BİZCE HER OYUN
TÜRKÇELEŞTİRİLEBİLİR
FACTORIAL
GAME STUDIO
DİL EVRENSELDİR!
WWW.FACTORIALGAMESTUDIO.COM



Hayalet Gemi

Eser Güven
eser@oyungezer.com.tr

Hype is Real

Yıl 1993. Lise 1. sınıftayım. Nispeten küçük yaşıma rağmen sağlam metalciyim, ne de olsa babamın katkılarıyla 7 yaşından beri metal müzik ile büyümüşüm ve o aralar günlerim özellikle Countdown to Extinction ve Black Album dinlemekle geçiyor. O zamanlar tabii henüz Türkiye'de internet diye bir şey yok; yeni albüm haberlerini, konserleri falan öğrenmek için düzenli olarak Blue Jean dergisi alıyorum her ay. Ve öğreniyorum ki 25 Haziran 1993'te Metallica Türkiye'ye gelecek ilk defa. Kuduruyorum tabii, o yaştaki en büyük hayallerimden biri adamları canlı izlemek.

> “HYPE TRENİNE ATLAMAK KEYİFLİ TABİİ AMA ARADA MANTIK DA GEREKİYOR”

Bir sınıf arkadaşım var. Adı Volkan. En sevdiğim arkadaşlarımdan biri ama müziğe olan ilgimiz resmen zıt. O sınıfımız ağır arabeskçilerinden çünkü. Bir gün sınıfa girdim, baktım Volkan sıraya kapanmış, kulağında volkmen, bir şeyler dinliyor. Yalan yanlış duyuluyor dışarıdan bir şeyler ama arabesk olmadığına eminim. Yanına gidiyorum ve duyuyorum ki adam resmen Sad But True dinliyor. Şaşırıyorum tabii. Sonra konuşunca öğreniyorum ki konser haberini duyduktan sonra başta gizli gizli, sonra da böyle açıktan Metallica dinlemeye başlamış. Çünkü o aralar hepimizin dilinde konser, elden ele dolaşan dergide konser haberleri, 'konseri bilmeyeni dövüyolar oluuum' muhabbetleri var; bir de üstüne okulun popüler güzel kızlarından bazılarının da konsere gitmek istediği bilgisi eklenince ilgisi tavan yapmış, dinledikçe de sevmiş işte. Hiç yadırgamadım, sırf artistliğine müzik dinliyorsun da demedim, çünkü resmen samimiydi. Ve gün geçtikçe o konser için en az benim kadar heyecan yaptığını gördüm. Sürekli plan-program yapıyordu, yerinde duramıyordu. Ha nihayetinde konsere gidemedi ama olsun. Hatırladığım kadarıyla hype denen şeyle ilk bire bir tecrübem bu olmuştu.

Hype dediğimiz şey bir konuda büyük heyecan, büyük beklenti yaratılması demek ve insanlar da kendilerini buna belki de nedenini kendileri bile bilmeden kaptırıveriyorlar.

Zamanı hızla ileri sarıyorum. Geçen yıl malumunuz The Witcher 3'ün çıkış yılı. 19 Mayıs tarihi yaklaştıkça özellikle Facebook'ta ilginç bir akım oluştu. Herkes deli gibi The Witcher 3 bekliyordu. Durum bir anda "eyvah çıkar çıkmaz The Witcher 3 oynayamazsam nolur, gözden düşerim, aman aman" seviyesine yükselmişti. The Witcher serisiyle alakası olmadığından emin olduğum adamlar (daha önce The Witcher 1'i grafikleri yüzünden yerden yere vurduğuna ve oynamadığını söylediğine şahit olmuştum mesela birinin) bir anda en büyük Witcher'cılar oldular, yerlerinde duramamaya başladılar. O günün öğleninde resimler paylaşıp 'hadi ama nasıl sabredicez" diyen mi ararsınız, geri sayım yapan mı... Ben ki The Witcher serisinin gerçek bir hayranıyım, bunlar kadar heyecan yapmıyor, yapamıyordum. Gece oldu, tabii benim daha oyunum yok ama millet deli gibi ekran görüntüsü paylaşıyor falan. Sinir oldum, gittim "sırf hype uğruna 'hihihi ben de gece 12'de viçır oynamaya başladım' diye kendince şov yapmaya çalışan ne çok kişi varmış" diye tweet attım. Önceki oyunları oynamayanlarla bir derdim yoktu elbette, isteyen istediği oyunu oynar. Ama hype çılgınlığına katılıp yılların The Witcher manyağı gibi davrananlar tepemi attırmıştı.



Sonra Fallout 4 geldi. Yine aynı durum, bu sefer de önceki Fallout'ların hiçbirini oynamamasına rağmen yana yakıla Fallout 4 bekleyenlere takıldım. Hype nelere kadirdi böyle. İnsanlar kendilerini çok rahat biçimde güncel akıma kaptırıyorlardı ve muhtemelen de önemli bir çoğunluğu sonrasında bundan pişman oluyordu. "Yaa bu V.A.T.S. sistemi de hiç güzel değilmiş arkadaşım" diyene bile rastladım, daha ne olsun?

Şimdi de sırada Dark Souls III var mesela. Yine acayip bir hype. Biliyorum ki kendini kaptıranların bir kısmı yine "böyle oyun mu olur kardeşim" deyip geçecek sonrasında. Ve benim bir kez daha Volkan'ı ve onunla olan bu minik anımı hatırlamam. Hayatta yaşadıklarımız her zaman güzel anıları çağrıştıracak değil ya, oyun camiası hep beraber Diablo IV hype'ına kapıldığında da aklıma lise yıllarım gelecek işte. Nur içinde yat arkadaşım.



Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü

sarp@oyungezer.com.tr

Yeni Yollar Keşfetmek

Hayatta bir bilgi birikimi yaparsınız. Bu birikim de sizi hayatta tuttuğu her gün kuruyan bir döküm beton gibi donmaya ve sertleşmeye başlar. Verdiğiniz her doğru karar, geçirdiğiniz her kısa günün kârı sizinle birlikte bir bütün olur çünkü. Yaş ilerledikçe davranışların ve birikimlerin değiştirilmesindeki zorluğu buna bağlıyorum ben. Aslında kapasite olarak o kadar da yerlerde değiliz, sadece kendisini 60 yıl hayatta tutmuş doğruları kırmasını bir insandan beklemeniz birazcık da olsa acımasızlık sayılır.

Çok fazla akademik kariyer yapmış bir ailenin çocuğu değilim ne yazık ki. Hatta kendi çekirdek ailemde üniversiteyi devirmiş ilk neferdim. O nedenle iş kariyer planı oldu mu, cehaletin diplerinde sürünürüm. Endüstriyel tasarımı sadece açık fikirli ailem ve Star Wars sevgim yüzünden okumuş olsam da işte doktor, mühendis, öğretmen, asker, polis falan bilirim sadece. Bir "özel sektör" vardır, insanın kanını emer ısırdı mı. Aile şirketleri vardır, kaba tabirle "Allah muhafaza" deyip geçerim. Bir de "serbest meslek" denen kategori vardır, içeriğini bugüne kadar dolduramadım. Ki emin olun, bu kafada ne hayaller ne uçukluklar dönüyor. Ama olmuyor, dolduramıyorum altını işte.

> “ FARKLI SULARA AÇILMAK O KADAR ACILI DEĞİLDİR BELKİ DE ”

Mart ayında ise yine bir silkindim. Bir tarafta İstanbul'da ev almaya niyetli arkadaşlarım, diğer tarafta karşımdaki yeni kariyer yolları. Geleneksellikle modern dünyanın yapıtaşları arasında bir sentez oluşur elbet ama ben aykırılığın kokusuna kapıldım ve "ya bir insan hayat boyu teknede yaşar mı acaba?" dedim bu tartışmaların göbeğinde. Şimdi zor şey herhalde bu. Malum, marinalar pahalı. İzmir Sığacık Marina'nın web sitesini açtım, "hele bir aylık tekne bağlama ücretin neymiş senin?" diye hesap sordum. Yalan söylemeyeceğim, böyle 600 TL falan bekliyorum tabii. Karşıma tırnağı kadar bir meblağ belirmez mi! Hele ki yıllık anlaşma yapsan, 338TL'ye en büyüğünden yelkenlini marinaya iliştiriveriyorsun. Kendi çarşısı olan, yazkış yaşam alanı olan o marinaya!

"Marina tamam, nerede yelkenlin?" diye soranları duyar gibiyim. Yok abi yelkenli falan, bu hayat döngümde alabileceğimi de sanmıyorum. Ama derdim bu değil, deliklerini tıkamam gereken argüman da teknede yaşam değil. "Böyle de bir dünya var abi!" diyebilmek. Sadece altı sayfa yazıyla aylık kira ücretini ödeyebileceğin bir dünyadan bahsediyorum, 7000TL'ye içinde yatabileceğin bir de yelkenli alabileceğin bir dünya bu ayrıca. Bir marinada, benim örneğimde İzmir'in biraz daha kremalı bir tabakasıyla komşu olma şansının varlığını hatırlatıyorum, İstanbul'da onların komşusu olunabilecek bir evin fiyatı da benim için serbest meslekle aynı kategoride.

Çok cahil bir adamım, iş kariyer ya da farklı yaşam planları olunca. Memur yaşamından ve standartlarından ötesini görememiş, bunun için kendisini boğan bir yolda yıllardır ilerlemiş bir adamım resmen. Küçücük bir ev, aynı rutin, kimsesizlik, depresyon… Halbuki bambaşka dünyalar, bambaşka seçenekler var şu hayatta. Ama en büyük eksiği söyleyeyim mi size: Doğru düzgün anlatım.

Benim marina ve tekne örneğim gibi gerçeklerle karşımıza dikilen kimse yok arkadaşlar. Dananın kuyruğu orada kopuyor. Herkes bir şeyler konuşuyor ama kimse bir şey "söylemiyor". Benim örneğin tekne bakımı eksik, sürülecek ilaçlı boyası eksik, karaya çekilme ücreti eksik. O nedenle diyorum, ben sadece kapıyı açıyorum size. Öteki ucunda teknede yaşam var demiyorum.

Size palavra yedirmeye çalışan gösteriş budalası insanların çözümünü nasıl bulursunuz artık, onu da size bırakıyorum. Ama başta söylediğim o betonu ne kadar geç sertleştirirseniz, hayatta o kadar çok şaşırırsınız. Şaşırmak güzeldir hem de.



Selam! OGZ
forum, email, twitter, facebook, youtube



Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Saçma Sapan Bir Yazı

Bu köşeyi yazabildiğime inanılmaz mutluyum. Tarif edemem hakikaten. Öyle kafamca, ona buna dair sallıyorum işte bir şeyler. Önümüzdeki aydan itibaren ne kadar büyük, sözü edilmese ayıp olacak şey olsa da kafama göre, öyle ne estiyse yazmaya devam edeceğim. Daha da yeni yazmaya başladım zaten bu köşeyi. İleride belki aklıma yazacak şey gelmeyeceği zamanlar da olur ama şu an için alakalı alakasız bir sürü şey var karalamak istediğim. Belki yazdığım şey size olumlu bir şey katacak, belki en azından olumluluyacaksınız. Belki saçma sapan konuştuğumu, burada sayfa israfı yaptığımı düşüneceksiniz. Canınız sağolsun, ne diyeyim…

> “GEÇMİŞTE SAVUNDUĞUN ŞEYDEN TİKSİNİR HALE GETİRİLMEK…”

Ama bu ay, sanki önceki aylarda dünya çok güzel bir yermiş gibi, özellikle bu ay, o kafamdaki şeyleri yazacak enerjiyi bir türlü bulamadım kendimde.

İnsanlar öldürüldü. Gençler. “İleride şunu şunu yapmak istiyorum” gibi umutları olan, “şu şarkıyı dinlendin mi, çok acayip”, “şundan çok hoşlanıyorum galiba” gibi cümleler kuran gençler otobüs durağında öldürüldü. Öte yandan ergenlik dönemine girmemiş çocuklara tecavüz edildiği ortaya çıktı ve “bi' kereden bi' şey olmaz” dendi. Öte yandan bazı dostlarımız kaçak pasaportlarla bir yerlere kaçıp yaptıkları dolandırıcılıklardan sıyrıldı vs. Biliyorum, bu ay çok özel bir ay değil. “Bizim ülkede değil nasılsa, uzakta çekiliyor o acılar” şeklinde saçma sapan bahanelerle kendimizi avutabildiğimiz bir ülkede de yaşamıyoruz. Her daim direkt bizim buralarda oluyordu bunlar zaten. Bu ay ayrı bir koydu işte, ne bileyim…

Death Note'u izlemiş miydiniz? Ben ilk yayınlanırken haftalık olarak takip ederdim. Çok net L sempatizanıydım. Bir ara okulda bir hoca bir şey sormuştu. Soruyu tam hatırlamıyorum da L'in verdiği ilhamla kalkıp “doğru olana doğru yoldan gitmediğiniz sürece bir anlamı yok” gibi mini bir konuşma yapmıştım.



Açtım bu yazıyı yazmadan önce, birkaç Death Note sahnesi izledim. Spoiler geliyor: Kira'nın öldüğü sahneyi izledim mesela. L'in ölümünün ardından gelen bölümleri hiç de sevmem aslında. O Kira'nın ölüm sahnesi de hiç içime sinmemiştir. Neyse ama, o sahneyi izledim ve zamanında ağır L'ci olan ben Kira'yla birlikte öldüm. Kira'yla birlikte umutsuzluğa düştüm. O L'in doğruculuğunun takipçisi karakterler Kira'yı nasıl oluyor da anlayamıyorlar diye öyle bir hayrete düştüm, onlardan öyle bir tiksindim ki... Miden bulandı. O naif, o “herkes bunun gibi olsa dünya daha iyi bir yer olur” diyeceğim Matsuda öyle bir geri zekâlı, öyle bir dünyanın gerçeklerinden, dünyada gerçekten kötü olan insanların çokluğundan ve bu insanların kendi halinde yaşamaya çalışan bizleri mahvettiğinden hatta öldürdüğünden bihaber geldi ki gözüme… Kira karşısındakilere neyin ne olduğunu anlatmaya çalışırken ve karşısındakiler sadece ve sadece doğrudan yaklaşımı tercih ederek “hayır, yaptığın yanlış” derken kafamı öyle bir duvarlara vurasım geldi ki…

Etrafta bir Kira olmadığı için gözlerim yaşardı bu ay. İyi ki de yok belki de bir taraftan. Bilmiyorum. Allah kahretsin…



Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

İnceli-YORUM

Hoş geldiniz. Yine ben. Bu ay her zamanki gibi kültür/sanat köşemizde sizler için iki adet film inceleyeceğim. Bu filmlerden ilki **Spotlight**.

Normalde Amerikan filmlerini falan sevmem. Genelde belgesel izlerim. Bağımsız izlerim. Dizi izlerim. Ama Amerikan olanlarını değil. Diğerlerini. Kültürden oluyor bunlar. Refleks yani. İstemeden.

Fakat bu film Oscar almış. Ülkemizde de şu anda çokça konuşulmaya çalışılan bir konuya değiniyormuş falan dediler, ben de bi' bakayım dedim.

Dört insan var filmde. Bunlar bir ekip. Çok önemli olayları araştırıyorlarmış güya. Ama işin aslı "araştırmacı gazetecilik" ayağına senede 1 haber yapıp yan gelip yatmak. Başka bir şey değil yani. Bunlara biri diyor ki "agalar bilmemne cemiyetindeki pederler çocukları taciz ediyor". Bunlar da atlıyor olayı araştırmaya. Peder diyorsun, yapar mı hiç öyle şey diyorsun. Dini bir kişilik sonuçta. Ama film sana diyor ki "yapabilir". Bir de gerçek bir olaymış bu. Çok sallamış Amerika'yı zamanında. İnsanların kiliseye olan güveni kaybolmuş bu muhabbet yüzünden. Halbüsi işi bilmiyorlar. Bakın bize. Vakıf var bir tane. O vakıfta 45 çocuğa taciz & tecavüz edildiği ortaya çıktı. Ortalığı sallayan var mı hiç? Yok.

> “ELEŞTİRİLERİMİ DİNLESE HOLLYWOOD KURTULUR!”

Ama bu konuyla ilgili bir tane kısa film yapmışlar bizimkiler de. Mecliste geçiyor. İsmi de "Çocuk İstismarını Engelleme Komisyonu Önerisi". Çok sürükleyici değil. O yüzden sonuna kadar izlemeyin. Ben söyleyeyim; kötü sonla bitiyor. (Devamı gelecek gibi ama...)

Artılar: Çalışmadan para kazanabilmek gibi güzellikleri gösteriyor.
Eksiler: Paralel yapı.

Ayın diğer filmi **Batman Ve Superman**.

Açıkçası Batman de, Superman de zerre umrumda değil. Fakat ortada çok konuşulan bir mevzu var. Ben de kültür ve sanat şeyiysem bunu görmem lazım diyerek izledim. Filmi izlemedim ama. Sadece fragmanı izledim sinemada. O da 2,5 saat falan sürüyordu zaten. Sanırım üzerine konuşabilmem için yeterlidir.

Bence Superman haklı. Sen veya ben o kadar güçlü olsak, düşün yani o kadar güçlüyüz, ortamda kaldıramayacağımız hiçbir şey yok, tip desen on numara, vücut desen o biçim; ne yaparız? Ne yapacağız, ortamlarda ekmek yemeye bakarız. Ama bu adam ne yapıyor? Evinin erkeği oluyor. Sevdiceğine çiçek yaptırıyor. Ev işi falan yapıyor. Anasına bakıyor. Adam gibi adam yani. Bu adamdan zarar gelmez.

Bak Batman'e. Adam ortamcı. Sosyete. Tutturmuş ben bu Superman'i öldüreceğim diye. Oğlum adamın sana ne zararı var? Kendi halinde uçuyor. Düşmanlarımızı yok ediyor. Güzel bir adam işte. Ayrıca renkli giyiniyor. Ferahlatıcı. Zarar gelmez renkli giyinenden.

---Spoiler---
Filmin sonlarına doğru Superman annesini kurtarması için niye Batman'e güveniyor onu anlamadım. Oğlum senin 10 saniyeni almaz ananı kurtarmak. Elin zenginine niye bırakıyorsun ki o işleri. Git, ananı al, sonra Lex'le yüzleşirsin. 10 saniye. Daha fazla değil yani.
---Spoiler---

Artılar: Watchmen gerçekten güzelmiş.
Eksiler: Ben Affleck'in üzülmesi. Film yok ortada, tüm sinema salonlarında 3 saatlik fragman dönüyor.

BU AYIN DİYET VE SPOR TAVSİYESİ:
Ne oldu? Şaşırdınız mı? Köşenin ismi "İnceliYORUM". Diyet tavsiyesi yapmayacağız da ne yapacağız?

Bu ayın incelme tüyolarını veriyorum hanımlar beyler. Dikkat! Malum yaz geliyor. Bellerdeki yağlanmalara dikkat etmeliyiz. Ayağımızı görmemize engel olan göbeğimize sonra bakarız, önce belleri alalım. Her yerde yapabileceğiniz basit bir spor tavsiyesi ile başlayalım. Yerdeki çöpleri toplamak. Ama yanlara doğru eğilerek. Hem sınırsız bir spor alanı sunuyor, hem çevreye faydalı, hem de yanlardaki yağlanmalara iyi geliyor gibi. Gibi diyorum, çünkü bende bir işe yaramadı. Ama sizde yarayabilir. Bu işler biraz değişik çünkü.

Bu ayın incelme adına yemek tavsiyesi: Yemeyin. Ben yemedim işe yaradı. Ama fazla yaradı. Yolda yürürken bayıldım. Hastaneden sevgiler.





HABER



Oynadık!

KINGDOM COME: DELIVERANCE

GERÇEKÇİ BİR ORTAÇAĞ MASALINA HAZIR MISINIZ?

-SARP KÜRKCÜ

Atmosferinden otlarına, binalarının dokusundan rüzgârına kadar beni alıp götüren oyunların başında bir yürüme simülasyonunun gelmesi ilginç geliyor. *Everybody's Gone to the Rapture*, bugüne kadar gördüğüm en güzel oyun içi alanlardan birini sunmuştu bana ama bunu sadece bir hikâye ve onu takip ettiren bir anlatıyla renklendirebilmişti.

Ama şimdi, *Kingdom Come: Deliverance*'ın betasında duruyorum ve rüzgârın şiddetine göre savruluşu değişen otların içerisinde biraz daha uğraşsam yaş toprağın kokusunu bile alabileceğim sanki. Her dönemde böyle bir oyun gelir, bizden benzer övgüleri kapar ama bu seferki gerçekten de görselliği ile çenenizi yerden toplatacak kadar iddialı gözüküyor. Üstelik sadece bir anlatıyı paketleyip sunmuyor, size gerçekçi bir Ortaçağ atmosferinde kendi kaderinizi bir dereceye kadar yazma şansı da veriyor.

Kingdom Come: Deliverance'ı büyülerden, ejderhalardan ve fantastik tüm öğelerden sıyrılmış bir *The Elder Scrolls* olarak düşünebilirsiniz. *KCD*'nin çekiciliği, kurduğu dünyanın gerçekçiliğinde. Yaşayan insanları, kasabaları, etraftaki NPC'lerin ilişkileri derken *The Witcher 3*'ün ilk videolarındaki o inanılmaz canlı ortamı size betasında bile göstermeye yaklaşıyor. 2015'in en çok ödül alan oyunuyla kıyaslanıp bundan takdirle çıkmak her oyunun harcı değil elbet.





020



OLAY MAHALLi
» Windows 10 geliştiricilerin özgürlüğünü kısıtlıyor olabilir mi?

024



RAMi iSMAiL
» Dünyayı dolaşıp konuşup duran bu adam kimin nesi?

026



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!
» Bunun için konsol alınır dedirten 2016 oyunları.

Deliverance'ı ilk zamanlarda *Mount & Blade: Bannerlord*'a rakip olarak görüyorduk ama yönü bambaşka aslında. Burada gerçekçi bir Ortaçağ dünyası var, sıradan bir demircinin oğlunun kral olması ya da dev ordular yönetmesi mümkün değil. Ya da canınızın istediği gibi her NPC'yi kesip biçemiyorsunuz. Çünkü bir göreviniz var.

Ama iş dövüş olunca 90'ların klasiği *Die by the Sword*'dan beridir görebileceğiniz en karmaşık ve ciddi dövüş mekaniğine sahip oyun. Saldırı ve korunmanın farklı yönlerini fareyle belirliyor, sol tuşla saldırıp sağ tuşla korunuyorsunuz. Doğru açıyı sağlamalı, doğru kombolarla karşınızdakini şaşırtmalısınız. O nedenle *KCD*'de zaten savaşmak gerçekten son çare. Altından kalkmayı becerirseniz ancak…

Daha fazla detayı yan taraftaki röportajımızda bulacaksınız ama yetinmeyin! Gözünüzün üstünde olması gereken oyunlardan *Kingdom Come: Deliverance*. Ortaçağ temasını seviyorsanız eğer, çıktığı zaman aralığında zamanınızı hakkıyla yiyecek bir oyun geliyor çünkü.



Büyücüler loncasını arıyorsanız yanlış sapaktan dönmüşsünüz.



RÖPORTAJ

TOBIAS STOLZ-ZWILLING

Basınla İlişkiler Sorumlusu, Warhouse



Sarp: Öncelikle kendinizi bizlere tanıtır mısınız? Warhorse Studios nedir, nerededir, kimlerden oluşur?

Tobias: Merhaba Sarp ve merhaba Türkiye. Ben Tobias ve bizler Warhorse Studios olarak Çek Cumhuriyeti'nin başkenti Prag'dayız. 1403, Bohemia'da geçen gerçekçi fantastik oyunumuz Kingdom Come: Deliverance üzerinde çalışmaktayız. Aslında iki kafadar tarafından bir barda kurulduk, -ki genelde güzel Çek fikirleri böyle doğar. Yaklaşık 25 kişi ilk prototipi hazırladı, 40 kişilik bir ekiple 2014 Ocak'ında Kickstarter'a girdik, şu anda ise 100 kişilik bir ekibiz.

KCD sizin ilk projeniz. Nasıl karar verdiniz? Keza ekibiniz endüstrinin bilinen isimlerinden oluşmakta.

Haklısın, ekibimiz deneyimli isimleri barındırıyor ama yeni ve heyecanlı insanları da aramıza alıyoruz. Deneyimler paylaşılıyor ve yeniler bundan faydalanıyor. Tek bir amaçla bir araya geldik diyebilirim: Yenilikçi ve diğerlerinden ayrılan yeni bir tür RYO yapabilmek!

KCD'de Ortaçağ Avrupası'ndayız ve büyüler ya da ejderhalar yok. Amacımız nedir peki? Bizi oyunda ne tutacak?

Amacımız harika bir iş ortaya koyabilmek elbette. Tarihsel tutarlılığı olan ve gerçeği olabildiğince yansıtan bir oyun yapmak istiyoruz. O nedenle oyunumuzda Ortaçağ yaşantısının, dövüşünün ve ruhunun en düzgün anlatımını bulacaksınız. Tarihi olaylarla paralel heyecanlı bir hikâye ve ölümcül dövüş anları sizi bekliyor olacak. Her karar için düşünmelisiniz, çünkü bir karşılığı olacak. Sonuçta 1403'te Bohemia'nın kaderi sizin elinizde olacak. Henry adında bir demircinin oğlunu, köyünü istila edildikten sonra adalet için savaşan sıradan bir insanı oynuyorsunuz. Seçilmiş kişi ya da büyük bir kehanetin hedefi değilsiniz. Tarihi değiştirecek kişi değilsiniz ama dünyayı bir şekilde biçimlendireceksiniz -belki de bir kahraman olarak.

Ne kadar serbest olacağız? NPC'lere saldırmak, bir isim yapmak, bir ordu yönetmek… Neler bekliyor bizi?

Her zaman bir demircinin oğlu olarak kalacaksınız öncelikle. O nedenle ne bir kral olabilecek, ne de dev ordular yönetebileceksiniz. Dediğim gibi, tarihsel olarak tutarlı bir oyun geliştiriyoruz. Bohemia'da işlenen suçları araştırmak adına bir soylunun görevlendirmesiyle maceraya atılıyorsunuz. Bu sayede biraz daha ayrıcalıklı olsanız da hep sıradan insanlar sınıfına aitsiniz. Ama oyunda içinizden ne gelirse yapabilirsiniz, oyun da buna uyum sağlayacak. Sorunları çözerken her daim farklı yöntemleriniz olacak ve hatta yanlış bir kararla tüm görev dizisini kesip atabileceksiniz. Ama ana görev için bu mümkün değil, merak etmeyin.

Peki ya üretim, mikro yönetim gibi yan özellikler? Oralarda neler göreceğiz?

Bir şey almak için genelde bir şey yapmanız gerekecek. Yani simya gibi yan işlerin çoğunda oyuncular zahmet gösterecekler. Bir kitabı okuyacak, adımları doğru sırada uygulayacak, doğru sıvıları doğru sürede kaynatacak ve hatta malzemeleri bile kazana kendileri atacaklar. Dedikçe yeni şeyler öğreneceksiniz. Elbette bu işi otomasyona da bağlayabileceksiniz, herkes detaydan hoşlanmayabilir :)

CryEngine 3 ile harikulade sonuçlar elde ettiniz. Peki kullandığınız teknolojinin artıları nelerdir?

Bu motoru bize vizyonumuzdaki en iyi grafikleri sunabildiği için seçtik. Şoke eden güzellikte grafikler oyuncuyu çeken faktörler arasında. Biz de *KCD*'de bunu sağlamak istiyoruz. Oyun motorunun sınırlarını da zorluyoruz. Gece gündüz döngülerimiz, dinamik hava değişimleri, dünyayı işleten detaylı yapay zekâ gibi faktörler motorun sınırlarında talepler. Ama Crytek'in verdiği yardım ve destek inanılmaz.

Oyunu ne zaman ve hangi platformlarda görebileceğiz?

Oyunu şimdilik PC, PS4 ve Xbox One'a çıkarmayı planlıyoruz ama birçok faktör var daha. Tam tarihi ve son platform kararlarını 2016 E3'te Los Angeles'ta duyuracağız.

Çok teşekkürler cevaplar için.
Ben teşekkür ederim.



BU AY *Ne oldu?*

GEÇEN AY BOYUNCA HASTA MIYDINIZ? İŞ YERİ ÇOK MU YOĞUNDU? YOKSA SINAV HAFTASI UZADI MI? TELAŞLANMAYIN! HERKESİN OYUN DÜNYASINDA NELER OLDUĞUNU DAKİKA DAKİKA TAKİP EDEMEYECEĞİNİN BİLİNCİNDE OLAN AİLENİZİN DERGİSİ OYUNGEZER, GEÇEN AYIN ÖNEMLİ GELİŞMELERİNİ SİZLER İÇİN DERLEDİ BİLE! BUNDAN BÖYLE PORTAL'DA GÖRECEĞİNİZ BU BÖLÜMLE OYUN DÜNYASININ NABZINI SADECE BİRKAÇ DAKİKADA TUTABİLİRSİNİZ. -TARIK



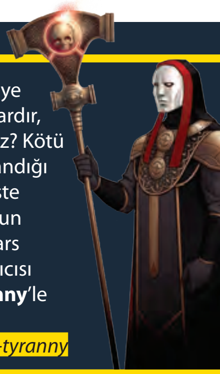
1 **Playstation VR**'ın çıkış fiyatı 400$ olarak belirlendi, ön siparişleri açıldıktan kısa süre sonra stokların erimeye başladığı haberleri geldi. Diğer VR cihazlarına göre daha avantajlı olan bu fiyatın ardındaysa ufak bir hinlik var; VR setine oyunları oynamak için gerekli olan PS Camera dâhil değil.



2 Eve Online'da bilime katkıda bulunmanızı sağlayacak yeni bir proje geliştirildi. **Project Discovery**'i anlatmak için sayfalar yetmez ama bu muhteşem fikri kesinlikle görmelisiniz. *tinyurl.com/ogz102-eve*



3 J.J. Abrahams bir röportajında **Portal** ve **Half Life filmleri** üzerinde çalışılıyor olduğunu açıkça belirtip, bunun heyecanlanacak bir bilgi olmadığını ekledi. Abrahams, canım? Ne dediğinin farkında mısın?



4 Sissoylu diye bir kitap vardır, bilir misiniz? Kötü adamın çoktan kazandığı bir dünya anlatılır. İşte bu konspette bir oyun geliyor; hem de Pillars of Eternity'nin yaratıcısı Obsidian'dan! **Tyranny**'le tanışın! *tinyurl.com/ogz102-tyranny*



5 The Division'ın yönetmeni yeni maceralara yelken açtı. **Ryan Barnard**, Ubisoft'tan ayırılıp bir başka büyük yapım olan **Hitman**'de çalışmak üzere IO Interactive'e geçti. Umarım şirketin para politikasını da yanında götürmez. Gerçi Hitman bölüm bölüm çıkacaktı değil mi? Hmm...

6 **BioWare'in yeni oyunu** GDC'de görülmüş ama kimse fark etmemiş! Stüdyonun baş yönetmenlerinden Alistair McNally yeni projelerini gösteren bir tişört giymesine rağmen kimsenin bunun farkına varmadığını sonradan twit attı. Elinde GDC fotoğrafları olanları yardıma bekliyoruz!

7 Öte yandan **HTC Vive**'ın çıkış fiyatı 800$ olacak. Teknoloji olarak PS VR'dan daha iyi olmasına karşın bu fiyat farkı satışlarını nasıl etkileyecek göreceğiz.



8 **Game Developers Choice Ödülleri** dağıtıldı, The Witcher 3 en iyi oyun seçilirken Her Story pek çok ödülü toplayıp götürdü. Ödüllerin dağıtımı OGZ LA ofislerinde verilen partiyle kutlandı. *tinyurl.com/ogz102-gdc*



9 Ubisoft'un son büyük oyunu **The Divison** o kadar çok sevildi ki "en çok satan yeni seri" unvanını ele geçirdi. Ek paketler ve yeni içeriklerle desteklenerek bu sevginin karşılığını vereceğini ümit ediyoruz.



10 Black & White ve Fable gibi efsane oyunların yaratıcısı **LionHead Studios** kapatılıyor gibi görünüyor. Microsoft'un 2006 yılında aldığı stüdyonun üzerinde çalıştığı son oyun Fable Legends da iptal edildi. Bir yıldız daha büyük yayıncıların politikaları sebebiyle kayıyor, mutsuzuz.



11 **Hellblade** için yeni bir sinematik video yayınlandı ama bu bildiğiniz videolardan değil. **Unreal Engine 4**'ün gücünü sonuna kadar kullanan videonun özelliği tamamen gerçek zamanlı olarak çekilmiş olması. Hem videonun kendisine, hem de yapılış videosuna kesinlikle bakmanızı öneririz; bizim ağzımız hâlâ açık... *tinyurl.com/ogz102-hellblade*



12 Crytek'in en son oyun motoru **CryEngine V**, "istediğin kadar öde" modeliyle tanıtıldı. Özellikle Unity ve Unreal Engine'in bedava hale gelmesinden sonra beklenen bu hamle en çok oyun geliştiricilerinin işine yarayacak.

13 Scribblenauts'un yapımcı firması olan **5th Cell**'in kapatıldığı dedikoduları dolaşıyor. Bu tam olarak doğru değil ama stüdyo küçülmeye giderek tam 45 kişiyi işten çıkarmış. Ne olacak bu küçük stüdyoların hali?





14 Her ne kadar gönlümüzdeki yerleri asla boşalmayacak olsa da pek çok efsane oyunun günümüz teknolojisinde oynanamaz hale geldiği bir gerçek. **Diablo II** onlardan biri değil, zira 5 yılın ardından yepyeni bir yama geldi. Biz denedik, oyun hâlâ taş gibi.



15 Unreal Engine 4 kullanılarak yapılan bir **MGS 1 remake projesi** vardı, hatırlar mısınız? İşte o artık yok. *tinyurl.com/ogz102-mgsiptal*

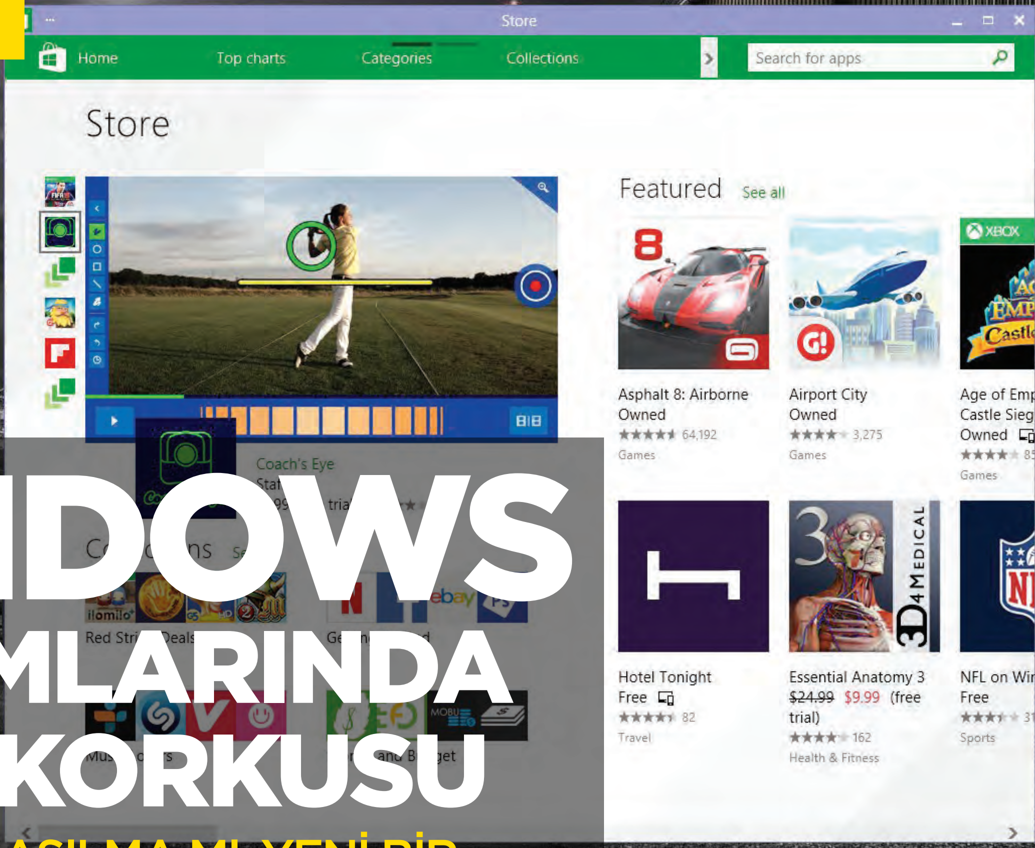
16 **Oculus**'un çıkış oyunlarından biri de Elite Dangerous olacak. VR'ın nelere kadir olduğunu göstermek için bundan daha güzel bir tercih yapılamazdı herhalde.



17 **Assassin's Creed VR Deneyimi** duyuruldu ama bu bir oyun olmayacak. Bu yıl içerisinde çıkacak olan yapımın içeriği henüz belirsiz ama filmle, oyunlarla olduğundan daha bağlantılı olacağına emin gibiyiz. *tinyurl.com/ogz102-assassinsVR*

18 Oculus'un kurucusu **Palmer Lucky** sözünü sakınan bir insan değil anlaşılan. Oculus'un neden Mac'e gelmediği eleştirilerine verdiği cevap çok netti: "Apple iyi bir Mac yayınladığı zaman Oculus desteği de gelir." Siz de alevleri hissedebildiniz değil mi?

PORTAL
OLAY MAHALLİ



WINDOWS YAZILIMLARINDA TEKEL KORKUSU

BİR YANLIŞ ANLAŞILMA MI, YENİ BİR ÇAĞIN BAŞLANGICI MI? -SARP KÜRKÇÜ

En büyük hayallerimden birisi, akşam eve geldiğimce cep telefonumu bir istasyona bağlayıp yaptığım iş her ne ise ona kaldığım yerden devam edebilmek. Ceplerimizde güçlü birer donanım var ama bunları verimli kullanabilme konusunda büyük şüphelere sahibim. Telefonda baktığımız Microsoft Office dosyası bir anda dev ekranımıza gelecek mesela ya da web sayfalarını kaldığımız yerden takip etmeye devam edebileceğiz…

Bu hayalimi 2015'in sonlarında Microsoft gerçekleştirdi aslında. Continuum adında bir projesi var Microsoft'un, üst segment Windows Phone'lar hayal ettiğim şeyi kullanıcıya sunabiliyor. Üstelik bu telefonlar, tam kapasite Windows 10 uygulamalarını ya da benzerlerini barındırmıyor. Telefonu bu ağır uygulamalarla hantallaştırmak yerine UWP dediğimiz, Universal Windows Platform adında bir sistem kullanılıyor ve UWP üzerinden kodlanan programlar her türlü Windows 10 cihazda çalışabiliyor: telefon, tablet, bilgisayar. Şu anda Office programları Continuum ile bu şekilde büyük ekrana ve fare-klavye desteğine sahip olabiliyor. Bunun ne kadar güzel şeylere kapı açabileceğinin sanırım farkındasınızdır. Telefonunuzda başladığınız oyuna evde devam etmek ya da işlerinizi her zaman kontrol edebilmek gibi pratik sonuçları var. Rüya gibi.

Ama bu rüyanın orta yerine dalıp tepikleyerek uyandıran bir oyunbozan çıktı geçtiğimiz günlerde. Epic Games'in eş kurucusu Tim Sweeney, Microsoft'a yazdığı bir açık mektupla bizleri "uyanmaya" davet etti. İster istemez toparlandık ve dinlemeye koyulduk…

UWP ve üzerinde çalışan uygulamalar (UWA - Universal Windows Apps) Sweeney'e göre ele alınışları bakımından birer tehlike. Çünkü onun gözlemlerine göre kullanıcıyı iki noktada bugüne kadar Windows ekosisteminde hiç olmadığı kadar kısıtlıyorlar. Bunlardan ilki, izin mevzusu. UWP'nin dışında geleneksel uygulama Win32 yazılımı diye geçiyor Windows'ta. Kullandığımız her yazılım, oyunlardan programlara, aslında birer Win32 yazılımı. Bu yazılımlar serbestçe, hiç kimseden izin alınmaksızın programlanabiliyor. Evet, Eren (Okka) bile kendi anime takip programı Taiga'yı yazarken kimseden bir izin almadı mesela. Bu tür küçük ve bağımsız milyonlarca proje, bu özgürlük sayesinde kodlanıyor. VLC, Codec paketleri, Steam, Photoshop, *GTA V*… Sadece küçükler değil, oyunlar dâhil kullandığımız her şey Win32 yazılımı. Ama Steam'in (ve diğer oyun mağaza/platformlarının) ayrıldığı bir nokta var diğerlerinden. Çünkü Win32 uygulamaları, istediğiniz her yerde dağıtılıp sunulabiliyor. İnternette, DVD'lerde, oyunlar söz konusu olduğunda Steam'in, UPlay'in ya da Origin'in içinde... Yani bir Win32 uygulaması, başka bir Win32 uygulamasının dağıtıcısı konumunda bulunabiliyor.

UWP ise öncelikle Microsoft'un izni olmadan herhangi bir programın bu standartta yazılamaması anlamına geliyor. İmza kontrolleri yapıyor olması aslında o kadar kötü bir şey değil, tabii eğer iOS gibi doğuşundan itibaren kapalı mobil platformlardan bahsediyor olsaydık… Ama PC dünyasında en ufak bir kısıtlama bile göze batıyor, çünkü bugüne kadar böyle bir şeyle karşılaşılmadı. Mac, Linux ya da Windows fark etmeksizin bu bağlamda hep özgürlükçü olundu.

İkinci büyük problem ise UWP'ye dâhil olan tüm yazılımların sadece Microsoft Mağazası'ndan indirilebilecek olması. O nedenle örneğin Steam'den asla bir UWP oyun indiremeyeceğiz. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. Microsoft'un tüm mağaza sistemini kendi tekeline almak istemesini korkutucu bir senaryo olarak sunmuştu önümüze. Ona göre de yine sahip olduğumuz ilerici yazılımlar ancak ve ancak PC'nin açık

YAZILIM DÜNYASI

Yazılım dünyası ikiye ayrılmış durumda. Başta The Guardian'a çıkan mektubun ardından gerçekten bu dünyanın içinde olan insanlar irili ufaklı yorumlarını paylaşıyor mesaj odalarında. Rastladığım taraflardan biri, UWP'nin ciddiye alınmaya değer bir tehdit olmadığını söylüyor. Bakın, bir tehdit değil demiyorum. Sadece kitlelere kendisini kabul ettirecek kadar büyüyemeyeceğini, o nedenle de şu anda panik yapmanın yersiz olduğunu söylüyor.

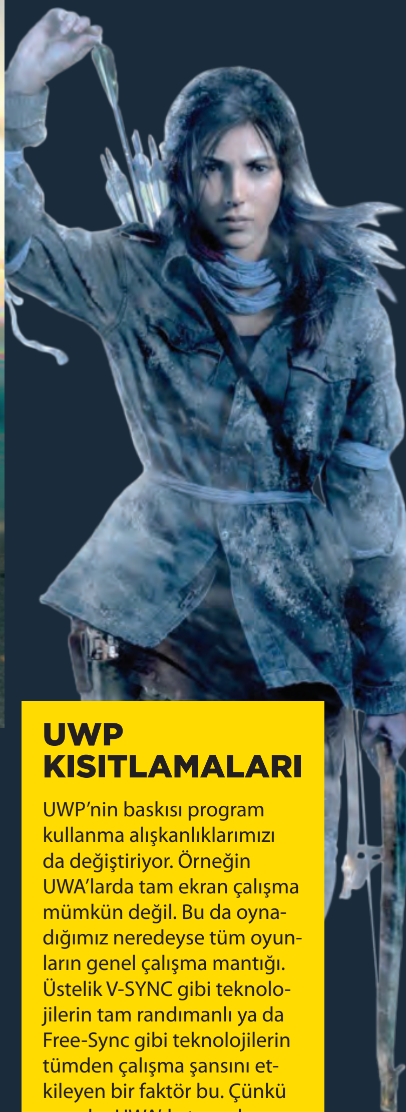
Diğer taraf ise Sweeney ile hemfikir. Sonuçta gerçekten Microsoft'un sunduğu destekle geliştiricileri UWP yazılımlara yönlendirebileceğinin farkındalar. O nedenle Microsoft'u bu konuda daha açık ve dürüst olmaya çağırıyorlar. Ama etrafta UWP'nin söylenen kısıtlamaları yapmadığına dair net bir yorum bulamadım. Tek gelen şey, Microsoft'un açıklamaları.



Quantum Break de Rise of the Tomb Raider gibi Windows Store'dan alınabilecek.

LARA'NIN HİKÂYESİ

Microsoft Mağazası'ndaki hem ilk oyunu hem de yetinmeyip çapraz alım imkânı sunan ilk oyun olma onuru Rise of the Tomb Raider'ın.



olmasıyla mümkündü. Ama Windows 8'in mağazası geliştiricilerden de kullanıcılardan da destek göremeyince Newell'ın endişeleri de şimdilik dinmiş gibi göründü.

Ama Windows 10 ile birlikte gelen mağaza ve Microsoft'un yeni servis odaklı yaklaşımı korkutucu bir geleceği işaret ediyor bizlere. En azından Sweeney buna inanıyor. Şu anda, ya da yarın için bir tehlike söz konusu değil belki. Ama şimdiden birtakım değişikliklerle sınırları daraltmaya başlamış bile Microsoft. Sweeney bu fikri desteklemek üzere Windows 10'da web tarayıcısını değiştirmek için bile atılması gereken takla-ları örnek veriyor. "Ayarları değiştirmek halen mümkün, ama Microsoft bunu zor hale getirerek pazar payını artırma niyetinde" diyor.

Benzer bir sürecin UWP için de geçerli olacağını öngörüyor kendisi. İnsanların Win32'de desteği kaybettiği, onun yerine ister istemez UWP'ye yönlendirildiği bir dünyada tekelin Microsoft'ta olmasından korkuyor. Epic Games ve Microsoft arasında iyi bir ortaklık bağı da var bu arada, Sweeney'nin doğrudan Microsoft'a değil



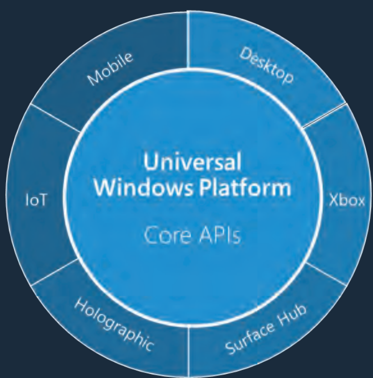
de tekel düşüncesine karşı koymaya çalıştığını belirtmek açısından bu bilgiyi ekleyelim.

Microsoft'un hatası, PC'nin açık platformuna mobil dünya muamelesi yapmaktı. Olay biraz büyüdü.

Tabii biz kullanıcıların buradaki söz hakkı, bireysel itirazlardan öteye geçmiyor. Asıl güç ve sorumluluk geliştiricilerin. UWP, başta bahsettiğim hayalim gibi yeni ufukları açıyor olmasına rağmen Microsoft'un açıklamalardaki ketumluğuyla PC dünyası için bir risk faktörü taşıyor ister istemez. Umuyoruz ki yaptırım gücü olan herkes, açık platformlar için savaşını sürdürecektir.

MICROSOFT NE DİYOR?

Windows'un başkan yardımcısı Kevin Gallo ilk yorum yapan kişi oldu ve UWP'nin "tümüyle açık bir ekosistem" olduğunu belirtti. Her mağazaya açık olduğunun da altını çizen Gallo'nun söylediği bir nokta önemli: Windows 10 gelişmeye devam ediyor ve hiçbir şey son haline ulaşmış değil. Eğer bu sözler sizi ikna ediyorsa, Xbox'ın patronu Phil Spencer'ın da neredeyse aynı kelimelerle aynı şeyler Twitter'dan söylediğini de iletelim. Yani tümüyle kurumsal, önceden ele tutuşturulmuş cümleler bunlar.



UWP KISITLAMALARI

UWP'nin baskısı program kullanma alışkanlıklarımızı da değiştiriyor. Örneğin UWA'larda tam ekran çalışma mümkün değil. Bu da oynadığımız neredeyse tüm oyunların genel çalışma mantığı. Üstelik V-SYNC gibi teknolojilerin tam randımanlı ya da Free-Sync gibi teknolojilerin tümden çalışma şansını etkileyen bir faktör bu. Çünkü oyunlar UWA'da tam ekran gibi gözüken pencerelerle çalışarak performans sıkıntısı yaşayacaklar. Bunun sebebi, Xbox One'da da gördüğümüz "Snap" özelliği ile yana UWA'ların iliştirilebilmesi. Özelliği kullanma ihtimali sebebiyle program buna uygun yazılmalı. Bir diğer konu ise modlama; ki PC oyunculuğunun yapıtaşlarından birisi bu. Oyunlarda destek olmadan yapılan modlarda uygulama exe'sine müdahale edilmesi gerekiyor. Crack olarak düşünmeyin bunu, bugün GTA'larda, Fallout 4'te ya da Dark Souls'da kullandığınız modların birçoğu böyle yapılıyor. UWP sistemi bunu elimizden alıyor, çünkü UWA'ların exe'leri sadece Microsoft Mağazası'ndan indirilebiliyor. Bu da elden geçmiş exe'lerin ya da sistem dosyalarının sunulamaması demek.





Life is Strange'i pek de anımsatmıyor, değil mi?



VAMPYR

VAMPİR DEDİĞİN NEDEN GİZLENİR Kİ? -SARP KÜRKCÜ

Evet, bu soruyu soruyor insan ister istemez. Vampir gibi güçlü bir varlığın kendisini gizlemesi nedendir? *Vampire: The Masquerade* için yazılmış kısa hikâyelerin birinden hatırladığım bir vampir alıntısıyla cevap vereyim o zaman: "Kapının arkasında onlardan çok var, bizse güçlü olsak bile çok azız."

Buradan kendimizi I. Dünya Savaşı'nın sonunda Londra'ya atalım hep birlikte. Eski bir askeri cerrah olan Jonathan E. Reid rolündeyiz ve ısırıldığımız için yüzyıllarca öldürmeyip süründüren o ünlü lanet artık bizi de pençesine almış durumda. İspanyol gribinin Londra'yı kasıp kavurduğu günler. S avaşın yaralarıysa ufak ufak sarılmaya başlamış. Reid'in uzun yaşamının işte bu kesitinde giriyoruz sahneye. Mesleği sebebiyle "insanları kurtarmaya" programlı bir kişi olsa da Reid'in durdurulamaz bir açlığı var kana karşı. O nedenle karşısına çıkacak olan karakterlerle etkileşimi ve ilişki şekli bu gelgitler arasında şekillenecek.

Vampyr'in ismindeki "y" harfi de bu kırılmayı temsil ediyormuş. Bunu söyleyen de oyunun arkasındaki yapımcı firma Dontnod Entertainment. Hem inceleme notları yüksek, hem de satış başarısı yakalamış olan *Life is Strange*'den sonra bugüne kadar atmadıkları derecede büyük bir adım atmış ve *Vampyr* projesine başlamışlar. Daha önce atmosferi sıkı sıkıya oluşturan bir oyun yaratmayı başarmış olsalar da, ergenliğin sonlarında bir kızın yaşamıyla hastalıktan kırılan bir savaş sonrası Londra atmosferi arasında dağlar kadar fark var. Ama Dontnod ekibi kendine güveniyor, bunu da *Life is Strange*'den ne kadar uzaklaştıklarından bahsederek göstermeye çalışıyor.

Vampyr'de açık bir dünya ve bu dünyada tanışabileceğimiz bir dolu karakter olacak. Aynı şekilde görevler üstünden ilerleyen bir de hikâyemiz var, şimdilik detayları saklı olsa da. Ana karakterimiz Reid insanlarla konuşacak, onların günlük rutinlerini değiştirebilecek, bir şekilde "karanlık bir sokakta" yollarını kaybetmelerini sağlayabilecek. Ama *Vampyr* sadece konuşarak yolumuzu bulduğumuz bir macera olmayacak. Bünyesinde karakter seviyesi, yetenekler ve dövüş de yer alıyor. Bu kısımların kuvveti ya da anlatı yönü yüksek bu maceraya nasıl oturtulacağı konusuysa şimdilik kafalardaki en büyük soru işareti.

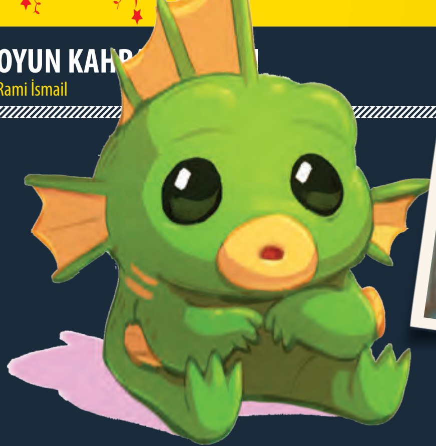
Atmosferin en önemli öğelerinden biri olan grafikler, gördüğümüz ekran görüntüleri üzerinden Londra'nın o kesif ve dramatik sokaklarını yansıtmayı başarıyor. Bilmediğimiz şey ise Reid'in karşılaşacağı çevresel faktörler. Grip salgını içilen kanın özelliğini değiştiriyor mu? Sadece hastalığın dokunmadığı kişileri mi bulmamız gerekecek? Ya da Londra'ya gün doğuyor mu hiç, yoksa sonsuz ve uzun bir geceyi mi oynayacağız? Bizden başka vampirler de var mı? Nasıl bir hiyerarşi içerisindeyiz? Bizi ısıran kişiyle nasıl bir bağımız var? Sorular bitmiyor tabii… *Vampyr* bitmeye yakın bir proje değil, Dontnod da oyunun sınırlarını daha %100 çizmediklerini itiraf ediyor.

Ama ekibin şu ana dek yaptığı açıklamalara bakılırsa, bu kadar heyecanlı olmalarının asıl nedeni oyunun altına gururla imzalarını atmak istemeleri. Onlar kendilerine güveniyorsa ne âlâ, bize de Londra'nın puslu sokaklarında avımızın peşine düşmek kalır. Tek sorun, bekleyeceğimiz sürenin biraz uzun olması.

Tür: Macera **Yapım:** Dontnod Ent. **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2017



TOM CLANCY'S
THE DIVISION
TOPLUM ÇÖKTÜĞÜNDE
BİZ ORTAYA ÇIKARIZ
SATIŞTA
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD ROM
UBISOFT
aralgame





Rami İsmail

HEM YAPIMCI HEM DE GEZGİN BİR ÖĞRETMEN -İHSAN C. ASMAN

Hepimiz, hayatımızın bir döneminde de olsa adına "kariyer günleri" denen kofti etkinliklere katılmaya zorlanmış yahut en azından bir kere konunun sözde danışmanları ve rehberleri tarafından sorguya çekilmişizdir. Indie topluluk dendiğinde akla gelen ilk isimlerden biri olan Rami İsmail de, bu danışman/rehberlerinkine benzeyen nasihatları ve kariyer günlerindeki frontman'lerinkini fena halde anımsatan sahne performanslarıyla akla o günleri getiren bir kişi. İnternette, kariyeri ve deneyimleriyle ilgili sayısız üniversite-fuar semineri bulabiliyorsunuz; sosyal medyayı ve kendi blogunu ürkütücü bir iştahla, etkin şekilde kullanıyor ve dürüst olmak gerekirse ilk bakışta tüm bu didaktik ton insana birazcık itici geliyor. Ama esasında bu durum sadece 'ilk bakışta' böyle. Zira onu tanıdıkça fark ediyorsunuz ki aslında Rami, umutsuz ve keşfedilmeyi bekleyen geliştiricilere ve meraklı oyunculara ulaşabilmek, yani sektörün bu görece demokratik bileşenini - indie topluluğunu - daha da sağlamlaştırmak için dört dönen bir gönüllü. Hazırsanız hikâyeyi başa saralım ve bu gönüllü kahramanın oyun dünyasında adımladığı yolları, biz de satırların yardımıyla yürümeyi deneyelim.

KÖTÜLERİN DÜNYASINDA...

1988 yılında Mısırlı bir baba ve Flaman bir annenin çocuğu olarak Hollanda'da dünyaya geliyor; bu iki kültürlü aile ortamında, kısa sürede programlamayla hemhal oluyor. 6 yaşında QBASIC ile programlamaya giriş yaparak farklı bir "kariyer" edineceğinin sinyallerini erken yaşta veriyor. Okul yıllarına, kendi tabiriyle 'genelde kafası az buçuk çalışan, standartın dışında kalan' çoğu çocuğun karşılaştığı 'bullying' yani diğer öğrenciler tarafından rahatsız edilmesi damgasını vuruyor. Yine de bu tatsız sürecin İsmail'e öğrettikleri, onun geleceğinde yapıcı rol oynayacak etmenlere dönüşüyor bir müddet sonra: Toplumun dayattığı normların dışında da var olabilmeyi, kısacası kendisi olmayı beceriyor ve başkalarının absürd diye tanımladığı hayallerine sıkı sıkıya tutunmayı öğreniyor. Kendisini keşfetmek ona başarıyı kısa sürede tattırıyor; lisede türlü tacize maruz kaldığı sınıfını değiştirmek için kasıtlı olarak sınavlarından düşük not alarak başka sınıfa transfer olduğu ertesi yıl, dönem sonu konuşmasını yapmak kendisine kalıyor.

Programlama ve oyunlarla bu kadar ilgili olduğundan ve ülkesinin eğitim imkânlarının da sayesinde, Utrecht'teki HKU University of the Arts'ta oyun tasarımı bölümüne girmeyi tercih ediyor Rami. Eh, İsmail'in mezun olmayı bekleyeceğini mi düşündünüz? Rami bir gün elbette kendi oyunlarını geliştirecekti ama bunun için okulun bitmesini beklemeye niyetli de değildi pek. O kadar da sevmediği ama tıpkı onun gibi okulu bırakmaya kararlı Jan Willem Nijman ile üniversite sıralarını geçmişte bırakmaya karar vererek, kendi şirketleri Vlambeer'i kuruyor 2010 yılında.

"Aslında yaptığımız iş hiç akıl kârı değildi" diye kabul ediyor Rami. Yine de her zaman söylediği "bir şeyi öğrenmenin en iyi yolu, konuya dair kitapları okumak değil bizatihi o işi yapmaktır" sözünü hatırlarsak, Rami'nin temel motivasyonunu anlamak daha kolay hale geliyor. Üstelik bu işi yaparken biraz fazla rahatlar: Örneğin, Vlambeer ismini ve muhtemelen sarhoş halde çiziktirilmiş logosunu, kime ait olduğunu bilmedikleri bir defterde tesadüfen görüyor ve 'tamam kullanalım madem' diyorlar. İkili rahat olmasına rahat ancak aynı zamanda oldukça üretken. Şirketi kurduktan kısa süre sonra, hem özelde indie dünyasında hem de genelde tüm oyun dünyasında onları tanınır hale getirecek büyük başarılara ulaşıyorlar. İlk oyunları olan ve

Luftrausers görüp görebileceğiniz en acayip ve en eğlenceli shoot'em up'lardan biri.



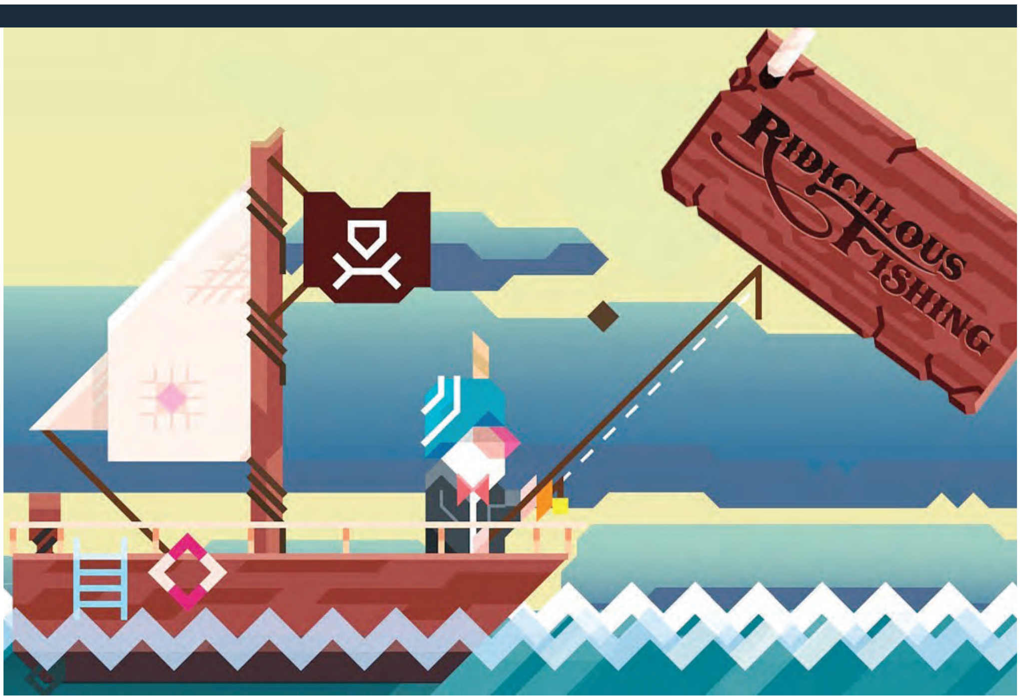
Feminizm

Rami kendisini bir feminist olarak tanımlıyor; yani kadınların maruz kaldığı cinsiyet ayrımcılığına karşı mücadele ediyor. Elbette eşitsizlik mefhumuna en çok kafa yorduğu mecra oyun sektörü. Bu sektörde her ne kadar odak mesele cinsiyet eşitsizliği olsa da, feminizm onun eşitlik idealindeki bütünün ufacık bir parçası sadece: İsmail için sadece kadınların değil, herkesin sektöre katılabilmesi ve genel anlamda 'eşitler' muamelesi görmesi gerekiyor. Eşcinseller, engelliler, beyaz olmayanlar, farklı kültürel arka planlara sahip insanlar vs. Ayrıca kendisinin Mısırlı bir babanın çocuğu olmasından mütevellit sahip olduğu esmer ten, kendisine havalimanı kuyruklarında hep ekstra güvenlik önemli ve kontrolleri olarak geri dönmüş. Bizzat eşitsizliğin içerisinden geliyor yani. Bu vesileyle Rami'nin yurtdışında epey vakit geçirdiğini, senenin sadece 40 günü Hollanda'da olduğunu da ekleyeyim.



Türkiye Macerası

Neredeyse yeryüzünde adım atmadığı ülke kalmayan Rami İsmail, Turkcell ve Bahçeşehir Üniversitesi BUG işbirliğiyle, 2014 yılında düzenlediği mobil oyun atölyesi 'Geleceği Yazanlar' kapsamında ülkemize de gelmiş. Oyun yapımı konusunda ülkemizin büyük fırsatlar barındırdığı, birçok başarılı ve umut vaadeden geliştiricinin olduğunu ve bu kişilerin yeterli teknolojiye ulaşma imkânı bulunduğunun altını çizerek, bu konuda heves yapan tüm vatandaşların yüreğine su serpmiş kendisi. Bu denli çok ülkeyi gezip gören ve işinin ehli diyebileceğimiz Rami İsmail'in söyledikleri gaza getirici elbette. Daha fazlası için şu videoya bir göz atabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-102-ismail***



2010 yılında piyasaya sürdükleri *Super Crate Box*, bir sonraki sene Bağımsız Oyunlar Festivali'nde tasarım dalında mükemmellik ödülü için finale kadar çıkmayı başarıyor.

SİHİRLİ SÖZCÜKLER: RADICAL FISHING

Super Crate Box'ı geliştirirken, Vlambeer bir yandan da *Radical Fishing* isimli oyun üzerine çalışıyordu. Aynı yılın Aralık ayında Radical Fishing tarayıcı tabanlı bir oyun olarak internet alemine düştü. Bu arada hatırlarsınız, 2010 yılı ipad'in henüz çıktığı ve iOS'un yeni yeni dikkat çekmeye başladığı bir dönemdi. Dolayısıyla Rami ve JW oldukça beğeni toplayan oyunu yakın gelecekte, iOS platformu için yeniden geliştirmeyi kafalarına koymuşlardı bile. Aynı esnada, yavaş yavaş oyun sektöründe dikkat çekmeye başladıklarından, *Devolver Digital* isimli yayıncı firma yeni bir *Serious Sam* oyunu teklifiyle Vlambeer'in kapısını çalıyordu. İsmail ve JW teklifi kabul ederek *Serious Sam: The Random Encounter* üzerinde çalışmaya başladı ama bu esnada hiç beklenmedik ve Rami'yi neredeyse sektörden kopma raddesine getirecek denli can sıkıcı bir şey oldu: *Gamenauts* isimli bir firma *Radical Fishing* klonu, *Ninja Fishing* isimli başka bir oyun çıkardı. *Ninja Fishing* App Store'da kısa sürede hit haline geldi ve takip eden dönemde, kendi emeklerinin çalındığını düşünen İsmail uzun sürecek bir depresyon haline saplandı maalesef. Koca bir Global Game Jam kaçırdıkları dönemi Rami şöyle anımsıyor: 'Öğrendim ki üretkenlik dediğimiz şey aslında o kadar da sağlam değil; aksine olabildiğine kırılgan bir şeymiş.'

> "Üretkenlik dediğimiz şey aslında o kadar da sağlam değil, alabildiğine kırılgan bir şeymiş."

Neyse ki bu klon savaşları meselesine takılı kalmayıp, oyun yapma tutkusunu çürümekten kurtarıyor Rami. *Serious Sam* üzerine çalışırlarken çıkardıkları pek çok mini oyunun en ünlüsü *Luftrauser*'ın devamı *Luftrausers,* Rami ve JW'nin kaybettiği motivasyonu ikiliye geri getiriyor. Bu arada *Radical Fishing*'i yaşatmaya karar veren ekip, oyunun iOS versiyonu *Ridiculous Fishing*'i de 2012 yılındaki Bağımsız Oyunlar Festivali'nde tanıtıyordu. *Ridiculous Fishing* 2013'te piyasaya çıktığında hem Vlambeer'in sektördeki yerini sağlamlaştıyordu hem de ekip onları neredeyse sektörden koparacak denli derinden etkileyen kötü bir anının tutsaklığından kurtuluyordu; ayrıca oyun Apple Yılın Oyunu ve En İyi Tasarım Ödülü gibi ödülleri topluyordu. Çıkardıkları sayısız oyunun ve *Ridiculous Fishing*'in dışında, Rami ve JW'ye sektöre geri dönme hırsını veren *Luftrausers* (2014) ve geçen sene çıkan *Nuclear Throne* da akılda kalan yapımlar olarak sivriliyordu.

Bugün Rami İsmail oyun geliştirmeye ayırdığı vakit kadar dünyayı da gezerek başka oyun geliştiricileriyle kendi deneyimlerini paylaşıyor ve oyun sektörünün sözde zorluklarına meydan okuyor. Büyük şirketlerin çarpıştığı, inanılmaz meblağların döndüğü klasik şartlarda, pek çok amatör geliştiricinin kapısını dahi aralayamayacağı bu büyülü dünyayı daha fazla kişiye erişilebilir kılmak adına azımsanmayacak bir çaba sarf ediyor. Örneğin başka indie yapımcıların kendi işlerini tanıtmasını kolaylaştırması için geliştirdiği presskit bu çabanın sadece ufak bir parçası. Burada söz konusu olan çiğ bir mütevazılık ya da kör bir idealizm de değil aslında, Rami sadece şu basit formülün işlerliğine gönülden inanıyor o kadar: 'Başkalarına yardım etmek, aslında en başta kendine yardım etmektir.' Bu gezgin çelebi halinden elde ettiği kazanç ise bu formülle birebir uyuşuyor: Batılı olmayan ülkelere konuşma yapmaya gittiğinde, çok ekstrem durumlar olmadıkça ücret talep etmiyor; ama kimi durumlarda geliştirdiği oyunlarda ona katkı sağlayacak birçok yeni geliştiriciyle irtibat sağlamış oluyor.

SANA ŞİMDİDEN BORÇLUYUZ

İki bambaşka kültürle yoğrulmuş, kafası farklı çalışıyor diye ilk gençliğinde defalarca taciz edilmiş ve ustalık eseri addedilebilecek oyunu başkaları tarafından kopyalanmış bir programcının oyun sektörüne, fırsat eşitliğini ve herkesin söz söyleyebildiği bir kamusallığı getirmeye soyunmasına ben şaşırmıyorum sevgili okur, sen de şaşırma. Bu üstün çabanın meyveleri belki ilk etapta *Super Crate Box*, *Ridiculous Fishing* ve *Nuclear Throne* gibi şahane oyunlar ama yakın gelecekte daha fazlasını göreceğimizden de şahsen hiç kuşkum yok.

ZAMAN ÇİZELGESİ

2010

Vlambeer adlı indie şirket Rami İsmail ve JW ikilisi tarafından kuruluyor ve aynı yıl Super Crate Box ve web tabanlı olarak Radical Fishing piyasaya çıkıyor. Bu iki oyun Rami ve JW'yi ufaktan ünlü yapmaya başlıyor. Ayrıca SCB'nin 2012'de Commodore 64'e port edilmesi şeklinde de ilginç bir bilgi var.



2011

Super Crate Box Uluslararası Bağımsız Oyunlar Festivali'nde finalist olmayı başarıyor. Ayrıca Ekim ayında ekibin geliştiriciliğini üstlendiği Serious Sam: The Random Encounter piyasaya çıkıyor. Çok yüksek notlar almasa da ikilinin portföyünde saygın bir iş olarak yerini alıyor bu oyun da.



2011-2012

Bu yıllar Vlambeer'in üretkenliğinin klon savaşları nedeniyle düştüğü ve az kalsın sektörden tamamıyla kopmasına ramak kalan yıllar. Neyse ki Rami ve JW depresyondan çıkmayı başarıyor ve kırılgan yaratıcılıklarını tekrar sağlam kılıyorlar.

2013

Ridicoulous Fishing piyasaya çıkıyor ve ödülleri topluyor. Kelimenin tam anlamıyla Rami'nin omuzlarından ağır bir yük kalkıyor. Balık tutma olayına yeni bir soluk getiren oyun, yaratıcı mekanikleriyle dikkat çekiyordu.



2014

Deniz savaşlarını konu alan ve oldukça eğlenceli bir shoot 'em up olan Luftrausers piyasaya çıktı. Aynı yıl Rami'nin Türkiye'ye gelip buradaki oyun geliştiricileriyle buluştuğunu da not edelim.





2015

Post-apokaliptik bir kurguda mutantların taht savaşını anlatan (!) Nuclear Throne piyasaya çıktı. İlk olarak 2013'te Mojam etkinliğinde 72 saatlik bir sürenin sonunda prototipin aldığı yorumlardan ötürü Rami ve JW, NT'yi tam bir oyuna dönüştürmeye karar verdiler, çok da iyi yaptılar.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

HORIZON ZERO DAWN

İSTE METRE



KONSOLA ÖZEL OYUNLAR

KONSOLLAR OYUN İSTİYOR!

Eskiden konsol hayranı olmanın, taraf seçmenin bir anlamı vardı. PC zaten bağımsız ve özel oyunlar toplamında devasa bir oyun yelpazesine sahip olarak bu savaşı dışarıdan izleyen zengin işadamı gibi olsa da Sony ve Microsoft'un taraftarları canla başla birbirilerine saldırırlardı.

Çünkü bir zamanlar, konsola özel oyunlar akardı. Durmazdı. Kendinizi kestiğiniz zaman da kanınız ya mavi ya da yeşil akardı konu oyunlar olduğunda.

Ama çıkışlarının üstünden 2,5 yılı aşkın süre geçmesine rağmen hâlâ toz toplayan birer cihaz muamelesi görüyor PS4 ve Xbox One'larımız. Hayır, çıkan onca oyunu bilmiyor değilim, kasıtlı olarak yok sayıyorum sadece. 1080P ve 60fps'lik görüntüyü hesaplamakta zorlanan iki cihazımız var ve sağlam bir PC'nin yanında utanmaya muhtaçlar. Utançlarını üzerlerinden atıp parladıkları an ise kendilerine özel (exclusive) oyunları geldiğinde oluyor ancak.

Hani konsolun potansiyelini sonuna dek kullanan, onun satış argümanı olacak kadar kaliteli olan oyunlardan bahsediyorum. İşte 2016'da biz Oyungezer olarak böyle oyunlar görmek istiyoruz. Büyük yapımlardan, sürükleyici hikâyelerden beslenmek istiyoruz. Kanat altına alınan bağımsızları değil de kallavi parayla ortaya konmuş kaliteli işleri görmek istiyoruz yani. Ama elimizdeki yelpaze çok dar, çok kısır. İki konsolda da neler olduğuna şöyle bir dönüp bakın istedik. Çünkü biz baktıkça içimiz kararıyor:

- **UNCHARTED 4: A THIEF'S END (PS4):** Nathan Drake'in son macerası, Uncharted serisinin ise yeni bireyi ertelene ertelene bir hal oldu. Artık Mayıs ayında çıkacak diye bekliyoruz, yine gecikmezse eğer.

- **CRACKDOWN 3 (ONE):** Çok oyunculu modundaki müthiş yıkım fiziğiyle dikkat çeken oyun, Xbox'ın iki önemli oyunundan biri. Quantum Break'in PC'de boy göstereceğini gördüğümüz için listenin daha da üstlerine çıkmış durumda. Umuyoruz ki 2016'da oynayacağız.

- **HORIZON ZERO DAWN (PS4):** Guerilla Games bizi 1000 yıl kadar geleceğe götürüyor bu açık dünya aksiyon oyununda. Mekanik dinozorların kol gezdiği dünyanın çıkış tarihi belli değil daha.

- **GEARS OF WAR 4 (ONE):** Marcus'un oğlu JD Fenix ile oynayacağımızı Mart ayında öğrendiğimiz Gears of War 4 de yine hem hevesle beklenen hem de çıkış tarihi belirsiz oyunlardan.

- **THE LAST GUARDİAN (PS4):** Açıklanışının üstünden yedi yıl geçmiş olan The Last Guardian, eğer plan tutarsa bu yaz piyasada olacak. Ama olmazsa adım adım Duke Nukem Forever'ı gölgede bırakacak seviyelere yaklaşacak.

Evet, şaka değil. 2016'da çıkacağı kesin(imsi) oyunlar listesi bu kadar. Tabii buraya Re-Core, No Man's Sky, Inside, PS VR oyunları, Cuphead gibi daha ufak isimleri doldurup listeyi şişirmeyi deneyebilirsiniz. Ya da Quantum Break, For Honor, Deus Ex: Mankind Divided, FF XV, Doom, Dark Souls 3, Mirror's Edge: Catalyst gibi multiplatform (en azından PC'ye de çıkacak olan) oyunlardan bahsederek kendinizi rahatlatabilirsiniz. Ama hüzünlü bir gerçekle karşı karşıyayız arkadaşlar: aldığımız konsollar sadece zayıf birer PC'den ötesi olabilmiş değil bugüne kadar. Üstelik çok oyunculu hizmetleri paralı, oyunları tekil fiyatta daha pahalı, zayıf birer PC… Gözler yaşlı, kalpler kırık bu kıyılarda ey Sony, ey Microsoft. Durumun farkında mısınız acaba? **-Sarp**

THE LAST GUARDIAN





CRACKDOWN 3

UNFORESEEN

GIST'te oynadığım, müthiş potansiyel gördüğüm ama bir türlü iletişimi kuramadığımız için geçen ayki makaleye yetişmeyen bir oyundan bahsedeceğim. Evet, AAA oyunların yer aldığı BBİ'de hem de! Çünkü Unforeseen, korku ve bulmacayı seven insanlar için "ikisi bir arada" tadında bir güzellik. Üç kişilik Iron Stake ekibi bize aslında kaybolan hafızasını geri kazanmaya çalışan bir karakterin hikâyesini anlatıyor. Klişe gibi gözüken bu hikâye, tabii işlenişle zenginleşecek ve zorlayıcı bulmacalar tam da bunu yapıyor. Bir bulmacayı çözmek için uğraşırken yan taraftan sürünen yaratığı fark etmenin zevk mi acı mı vereceğini şimdilik bilemiyorum tabii (hayır, hâlâ sevmiyorum korku oyunlarını arkadaş). Birinci kişi kamerasından oynanan ve Unity 5'in tüm nimetlerinden yararlanmaya çalışan Unforeseen'in hâlâ uzun bir yolu var aslında ama sadece üç kişilik bir ekibin ortaya koyduğu bu işin derinliği şimdiden inanılmaz. Steam Greenlight'ta yakında boy gösterecek kendisi, sonrasında da 2016'nın son çeyreğinde piyasada görebileceğiz umuyorum ki. Ama geçen sayıda bahsettiğimiz GIST oyunlarının ve Unforeseen'in isimlerini bir kenara not edin. Benden söylemesi. **-Sarp**



Tür: Macera **Yapım:** Iron Stake **Dağıtım:** Steam
Platform: PC **Çıkış Tarihi:** 2016 son çeyrek







Tür: Macera **Yapım:** Foam Sword **Dağıtım:** Sony
Platform: PS4 **Çıkış Tarihi:** Bilemiyoruz

KNIGHTS AND BIKES

Media Molecule'ü biliyorsunuz; PlayStation için olabilecek en sempatik oyunların yapımına kendini adamış, sempatik İngilizler. Bir diğer deyişle, ilk 2 LittleBigPlanet ve Tearaway'ler… Peki Foam Sword'u biliyor musunuz? Knights and Bikes'ı görene kadar ben de bilmiyordum ama Media Molecule'den kopup yine akide şekeri gibi bir oyun yapmak üzere Kickstarter'dan fonunu toplayan bir ikili kendileri. Knights and Bikes ise, nasıl desem, aslında akide şekerinden ziyade leblebi tozu gibi… Tümüyle 80'ler sonu - 90'lar başı çocuklarının anılarını canlandırmaya odaklanmış bir tema ve tabii yine çok eğlenceli bir oynanış üstüne kurulu her şey. 1987 yılında, yaşadıkları adayı turizmden ve bazı mistik düşmanlardan kurtarmaya çalışan çocukların hikâyesini anlatan oyun, co-op bir macera. Düşmanları çamura saplamak, frizbiyle bayıltmak, mızraklar eşliğinde bisiklet şövalyeliği yapmak gibi tam "çocukça" işlerimiz olacak Knights & Bikes'ta.

Ekibin yaratıcılığı ve hikâyenin tatlılığı konusunda hiçbir şüphemiz yok ama oynanışın neye benzeyeceğini görmeden çok iddialı konuşmamak lazım. Sonuçta çocukluk anılarından bahsediyoruz, o hayal dünyasını tuşlarla debelenerek ya da çeviremediğimiz bir kamera yüzünden ölüp durarak mahvetmeyelim. **-Serpil**



PARAGON

BİZE DE Mİ MOBA? -TARIK KAPLAN

Söz konusu yeni bir MOBA olduğunda ilk aklıma gelen soru “Neden?” oluyor. Her zaman desteğe ve geliştirmeye ihtiyaç duyan bir türe, üstelik de oyuncu kitlesinin çok büyük bir bölümünü iki-üç büyük yapıma bölmüş olan bir türe giriş yapmak iyi bir fikir mi? Evet, çok popüler bir oyun tipi ama bu riski almaya gerçekten değer mi?

Piyasadaki en iyi oyun motorları arasında yer alan Unreal Engine’in ve Unreal Tournament gibi oyunların yapımcısı olarak tanıdığımız, MOBA konusuyla ise hiç ilgisi olmadığını zannettiğimiz Epic Games soruya “Evet, değer!” yanıtını vererek bizleri şaşırtıyor.

Epic Games imzalı Paragon nasıl bir şey peki? İlk bakışta tam bir shooter havası veren bu oyun aslında Unreal Engine’in tüm kapasitesi kullanılarak yapılmış safkan bir MOBA. Evet, Paragon görebileceğiniz en yalın MOBA oyunlarından biri. Türe öyle aman aman bir yenilik getirme amacı yok; üç koridorlu tek haritasıyla, koridorlar arasında kalan orman bölgesiyle, mavi - kırmızı geliştirmeleri ve oyuncu klasmanlarıyla tüm hedefi türün klasik bir örneği olmak olan bir yapım bu. Benzerlerinden farklılaştığı sadece birkaç ufak nokta var; alışık olduğumuz stratejik görüş açısını sağlayan üst kameranın üçüncü tekil hale dönmüş olması (bkz. Smite) ve haritaya yerleştirilmiş bazı taktiksel ekler gibi. Ve tabii Unreal Engine... Bolca Unreal Engine...

FARKLI BİR KİTLEYE OYNAMAK

En küçük payın bile aslanın ağzında olduğu bu piyasada hayatta kalabilecekler mi diye de düşünüyor insan ister istemez. Bu sorunun cevabı, oyunun PC ile birlikte PS4 için de yapılıyor olmasında yatıyor kısmen. PS4 için hâlihazırda bildiğim hiçbir MOBA oyunu yok. Paragon da bu konuda bir ilk olmayı ve konsol oyuncularını da bu türe çekmeyi istiyor. Üstelik bilgisayar oyuncularıyla konsol oyuncularının aynı maçta bulunabilmesi, yani çoklu platform özelliği de olması bu konuda ellerini epey güçlendiriyor. Eğer Epic doğru reklam yapar ve konsol oyuncularını kendine çekmeyi başarırsa, bu uzun soluklu bir maratonun başlangıcı olabilir.

Tabii işin içine konsol girdiğinde bilgisayar oyuncularının daha avantajlı olması kaçınılmaz. Sonuça fare+klavye ikilisini geçebilen bir kontrolör çıkmadı henüz piyasaya (sen de üzdün Steam Controller). Yapımcılar konunun üzerinde bolca düşündüklerini ve mekanikleri buna göre ayarlayacaklarını söylüyorlar. Oyunu sadece PC’de oynama şansım olduğundan Dualshock 4 ile nasıl bir deneyim yaşandığını tam bilmiyorum fakat karakterlerin yetenekleri konsollara da gayet uygun şekilde düzenlenmiş gibi görünüyor.

Oyunun tutup tutmayacağını belirleyen çok önemli bir detay daha: Paragon oynaması ücretsiz bir oyun. Oyun içindeki gücünüzü etkileyecek olan hiçbir şey de gerçek parayla satılmıyor,



Harita düz bir koridor değil, bildiğin topografi çalışması yapılmış. Çukurlar, tümsekler...

yalnızca karakter kostümleri gibi kozmetik ürünleri gerçek parayla alabiliyorsunuz. İşin içerisinde hiçbir şekilde "kazanmak için öde" mantığı olmayacağını ısrarla belirtiyor yapımcılar. Gerçi şu an oyuna erkenden ulaşmak isteyenler için Founder Pack'ler satılıyor ama bu geçici bir durum (ya da fena kandırılıyoruz :) Eğer açık betaya kadar beklemek istemezseniz 20$'dan başlayan paketlerle aksiyona erkenden dalabilirsiniz.

SAVAŞ ALANIMIZLA TANIŞIN: AGORA

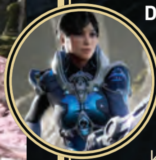
Muhteşem görünümlü haritamıza gelelim… Stratejik derinlik sağlaması için eklenen ufak detaylar dışında oldukça klasik bir üç koridorlu harita yapımız var. Bu detaylardan biri haritadaki yükselti farkları. Her koridorun kenarlarında ve ormanla koridorların bağlandığı noktalarda bulunan ufak tepe ve çıkıntılar savaş anındaki hareketlerinize çeşitlilik katarken hareket alanlarınızı da genişletiyor. İçine girdiğinizde eğer o an savaşta değilseniz görünmez olmanızı sağlayan sis çemberleri de buna eklenince kovalamacalar daha da eğlenceli hale geliyor. Haritanın bir diğer özgün özelliği ise 'harverster'lar. İki takımın da ormanında ikişer tane bulunan harveseter noktaları, harvester key adlı karta sahip kişiler tarafından kurulabiliyorlar. Daha sonra belli aralıklarla CXP (ne olduğunu açıklayacağım) biriktiren bu toplayıcılardan belli oranda CXP alabiliyorsunuz. Özellikle orman kahramanları için eklenmiş bir özellik olarak görünse de bir harverster, onu kuran takımdaki herkese yarar sağlıyor.

Oyunun ne kadar güzel göründüğünü zaten resimlerden ve videolardan gördüğünüze eminim. Burada kaplamalar üzerindeki ışık yansımalarından, renklerin canlılığından, efektlerin ne kadar güzel göründüğünden bahsetmenin çok bir anlamı olmayacağından o kısmı es geçiyorum. Ama şunu söyleyebilirim, tanıtım videolarında gördüğünüz her şey oyun içi görüntü ve oyun alfa aşamasında bile görsel anlamda neredeyse kusursuz… Hatta o kadar iyi ki, oyunu bir süre oynadıktan sonra bu durum bir soruna dönüşmeye başlayabiliyor.

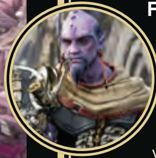
MOBA oyuncuları, oyunda ustalaştıkça rakipleri ve çevreyi açık bir şekilde görmenin ne kadar çok şey değiştireceğini bilir. Sadece yarım saniyelik bir gecikme rakibinize büyük bir avantaj vermenize, hatta bazen oyunu kaybetmenize bile sebep olabilir. Paragon da rekabetin bu denli öne çıktığı bir türün mensubu olarak kulübün bazı temel kurallarını en baştan kabul etmek zorunda ki "açıklık" MOBA'lar için tam da öyle bir kural.

Kazananı belirleyen şeyin oyuncu tecrübesi olduğu bir oyundan bahsediyoruz. Yeteneklerin bekleme süreleri, animasyon başlangıcıyla aktif olma arasındaki aralık gibi ufacık detaylar oyuncular ustalaştıkça kazananı belirleyecek olan asıl etkenler haline gelir. Bu aşamada grafiksel anlamdaki başarıların önemi kalmıyor.

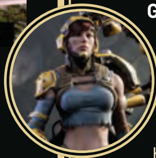
• KARAKTERLER •



DEKKER *(SUPPORT/MAGE)*
Genel olarak yetenekleri hareket hızı değişimine odaklanan bir destek karakteri. Uzun menzilli normal vuruşlara sahip ve enerji gücüyle güçleniyor. Ultisiyle rakiplerini belli bir alana geçici olarak hapsedebiliyor, dostlarına hareket hızı veren alan etkili büyüleri var.



FENG MAO *(ASSASSIN)*
Sürekli düşmanlarının burnunun dibine girmeye odaklı bir dövüşçü. Hareket kabiliyetini arttıran ve yakın dövüşte kendisine avantaj verecek kalkanlar açmasını sağlayan yeteneklere sahip. Fiziksel hasar vuruyor. Özellikle az canlı rakipler için korkulası bir karakter.



GADGET *(MAGE)*
Minion temizleme konusunda usta bir mage. Enerji gücü odaklı saldırı ve yetenekleri var. Alan etkili büyüleriyle rakiplerinin hareketini yönlendirme konusunda oldukça başarılı.



GIDEON *(MAGE)*
Tamamen hasar odaklı bir mage. Çok yüksek enerji hasarı vuran yetenekleri ve çevresindeki rakipleri kendisine doğru çekerek belli bir süre hasar veren ultisiyle oyundaki en güçlü karakterlerden biri.



GRUX *(FIGHTER/TANK)*
Can ve fiziksel saldırı odaklı bir tank. Rakiplerini kendisine çekebiliyor ve üzerlerine hücum edebiliyor, ultisiyle gelen sersemletme etkisi de onu kitle kontrol konusunda önemli bir yere koyuyor. Kanama etkisi veren saldırıları da cabası.

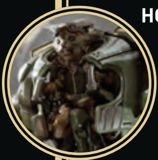
Şu manzaraya bakın ve muhteşem görünmediğini söyleyin...



PORTAL

ÖN İNCELEME
Paragon

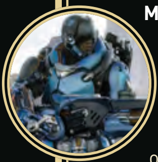
•KARAKTERLER•



HOWITZER *(MAGE)*
Alan etkili enerji hasarı vuran yetenekleri ve uzun menziliyle koridorda zafer kazanmak için uygun bir seçenek. Enerji hasarı vuruyor, yetenekleriyle rakibini sıkıştırıyor.



KALLARI *(ASSASSIN)*
Yüksek hareket kabiliyetine sahip bir suikastçı. Görünmez olma yeteneği, yüksek hareket hızı ve kanama etkisi veren vuruşları onu bir anda ortaya çıkan ölümcül bir karakter haline getiriyor.



MURDOCK *(MAGE)*
Daha çok marksman görünümü olsa da enerji hasarı vuruyor. Özellikle haritanın herhangi bir noktasına etki edebilen ulti'siyle rakiplerine son vuruş yapmada oldukça başarılı bir karakter.



MURIEL *(SUPPORT/MAGE)*
Ultisiyle herhangi bir dostunun yanına anında gidebilen bir destek karakteri. Dostlarına kalkan ve hareket hızı verebiliyor ve rakiplerini yavaşlatan alan etkili yetenekleri var. Enerji hasarı vuruyor.



RAMPAGE *(FIGHTER/TANK)*
Özellikle ormana gitmesi için tasarlanmış bir fiziksel saldırı karakteri. Rakiplerini sersemletebilmesi, hareket kabiliyetini arttıran sıçrama özelliği ve çok yüksek hasarları tanklamasını sağlayan ultisiyle hem hasar verip hem tank olabiliyor.



SPARROW *(MARKSMAN)*
Alışıldık, klasik bir okçu karakter. Fiziksel saldırı odaklı, yüksek hasar vurmaya yarayan yeteneklere sahip. Kaçışı olmaması onu çoğu karakter için kolay hedef yapıyor.



STEEL *(FIGHTER/TANK)*
Yüksek defansif özelliklere sahip olan, alan etkili hasar vurabilen bir tank. Rakiplerinin mermilerini durduran kalkanı ve alan etkili sersemletme sağlayan ulti'siyle takımına çokça seçenek sunabilen bir karakter.



TWINBLAST *(MARKSMAN)*
Tamamen yüksek hasar vurmaya odaklı bir marksman. Hareket kabiliyetini arttıran bir kaçma yeteneği olması onu diğer zayıf karakterlere göre daha güvenli kılıyor.



Kendini sadece onlarca değil yüzlerce, hatta binlerce saat oynatması gereken bir oyun bu. Grafikler gerçekten çok hoş evet, ama insan gözü en güzel görüntüye bile çabucak alışıyor işte. Nitekim onuncu maçın ardından çevrenin ne kadar güzel göründüğünü tamamen göz ardı etmiştim bile.

İşte bu noktada o güzel efektlerle havalı patlamalar bana engel olmaya başladı. Her normal vuruşun ekranımda uçuşan kıvılcımlar çıkarması giderek daha çok dikkatimi dağıtır oldu. İşte bu yüzden görsellik önemli de olsa asla birinci planda olmamalı. Oyunun çıkışı gerçekleşmeden önce efektlerin biraz azalması iyi olabilir bu yüzden.

SEN TUTUYORSUN, SEN VURUYORSUN, SEN DE İTİYORSUN

Gelelim oyun yapısına. Her karakterin, biri ultimate olmak üzere 4 yeteneği bulunuyor. Temel iki yetenek 5. seviyeye kadar geliştirilebilirken, normal vuruş, ultimate ve son yetenek 3. seviyeye kadar geliştirilebiliyor. Maç içindeki seviye sınırımızsa 15.

Eşya sisteminin yerine geçmesi için kurulmuş olan kart sistemi oyunun en çok merak edilen yanlarından biriydi. Başlangıçta çok kafa karıştıracak gibi görünen bu sistemi şahsen oldukça işlevsel ve yararlı buldum. Kartları League of Legends'ın rün ve kabiliyet sistemiyle Dota 2'nin daha detaylı eşya geliştirme sisteminin bir sentezi gibi düşünebilirsiniz. Hem oyundan önceki hazırlıklarınızı yaptığınız hem de oyun içindeki gidişatınızı belirleyebileceğiniz seçenekler sunan geniş ve basit bir yapıya sahipler.

Kartlar oyun içerisinde kendi üssünüze gittiğinizde alabileceğiniz ve temel özelliklerinizi yükselten eşyalar aslında. Her kartın üç geliştirmesi bulunuyor. Her dönüşte yeni bir kart almak yerine elinizdekileri istediğiniz özelliklerde kristaller ekleyerek geliştiriyorsunuz. Bu kristaller (aslında geliştirme kartları ama kafa karışıklığı olmasın) oyun içerisinde öldürdüğünüz minion ve rakiplerden düşen Card Experience'larla (CXP) alınıyor. Yani bir minion ya da düşman öldürdüğünüzde ya da kendi takımınızdan birinin kurduğu harvester'a gittiğinizde, normal tecrübenin yanı sıra bir de kart tecrübesi kazanıyorsunuz. Bu CXP'ler kartları ve geliştirmelerini almak için kullanılıyor. CXP'ler eğer minion'lara son vuruş yapabilirseniz doğrudan hanenize yazılırken, son vuruş yapmayı başaramazsanız daha az miktarda olmak üzere turuncu boncuklar halinde yere dökülüyor. Üzerlerinden geçerek bu boncukları toplayabiliyorsunuz.

Bir maça girmeden önce her kahramanın destelerini ayarlabildiğimiz bir kart sayfamız var. Burada sahip olduğumuz kartlardan kah-







Harvester'lar stratejik açıdan önemli noktalar.



OF O NE GÜZEL HAREKETTİ! KEŞKE KAYDETSEYDİM!

Merak etmeyin, o dert burada yok! Paragon oynadığınız her maçı anında yeniden izleyebileceğiniz şekilde kaydediyor ve en güzel anları paylaşmanıza imkân sağlamak için kendi içerisinde bir GIF yapım aracı bile sunuyor. Epic Games iyi bir oyuncunun egosunu okşamanın önemini şimdiden kavramış anlaşılan.

BENİM TOST MAKİNESİ KALDIRIR MI?

Düşük ayarlarda evet. Oyun gerçekten iyi bir sistem istiyor gibi görünse de optimizasyonu epey iyi olduğundan düşük sistemlerde bile akıcı şekilde çalışabiliyor. Grafiklerden kısmak çok ideal olmasa da oyun orta kalibre bilgisayarların dahi 60 fps alabileceği bir şekilde piyasaya sürülecek. Şöyle: tinyurl.com/ogz102-paragon



Her 3 haftada bir yeni kahramanlar gelmesi sözü tutulabilirse oyunda çeşitlilik sıkıntısı çekmeyeceğimiz kesin.

KART SİSTEMİ, HEM MAÇ İÇİNDE HEM DE MAÇ DIŞINDA STRATEJİ KURMANIN YENİ BİR TARİFİ GİBİ

ramanlara özel desteler kuruyoruz ve bir maça girdiğimizde hangi desteyi kullanmak istediğinizi seçip, maç boyunca o desteye koyduğumuz kartlarla ilerliyoruz. Her karakterin başlangıçta rolüne uygun olarak verilen başlangıç desteleri de var. Kart desteleri sadece oyun oynadıkça kazandığımız Reputation puanlarıyla alınabiliyor. Karakterleri seviye atlattıkça kazandığımız ödüllerle ya da günlük görevlerle de belli kart desteleri kazanabiliyoruz.

Bir karakterde ustalaştıkça onunla seviye atlıyorsunuz ve her seviyede çeşitli ödüller kazanıyor, sonunda ustalık aşamasına gelebiliyorsunuz. Her karakterde 5. seviyeye ulaştığınızda Challanger, 10. seviyeye ulaştığınızda ise Master olmaya hak kazanıyorsunuz. Belli bir reputation puanı kullanarak girdiğiniz bu mücadelelerden başarıyla çıkarak o karaktere özel bir kostüm de kazanabilirsiniz.

YAŞAYACAK MI PEKİ DOKTOR?

Oyunun henüz alfa aşamasında olduğunu ve her şeyin değişebileceğini unutmamak gerek. Şimdilik oynayış konusunda büyük bir ağırlık olduğu bir gerçek ama bu durum büyük olasılıkla değişecektir. En tek taraflı geçen maçların bile minimum 25-30 dakika sürdüğü, ortalama maç süresinin 35-40 dakikalara ulaştığı bir yapı pek çekici değil şu haliyle. Bu sürelerin düzenlemelerle biraz daha kısaltılacağını umuyorum.

Paragon 'bomba gibi' gelmiyor ama rahatlıkla "güzel olacak güzel," diyebiliyorum. Eğer Epic Games oyunculardan aldığı dönüşleri şu ana dek yaptığı gibi dinlemeye devam eder ve topluluğu temiz tutmayı başarırsa, özellikle konsol oyuncularından büyük bir kitle yaratabilir. Kim bilir, belki ileride Twitch'te bile en çok izlenen oyun olur?

Tür: MOBA **Yapım:** Epic Games **Dağıtım:** Epic Games **Platform:** PC, PS4 **Çıkış Tarihi:** Belli değil (2016 Yazı Açık Beta)



SERİLER NEREYE GİDİYOR?

2016, YILLIK MUHASEBE HESAPLARINI BELLİ SERİLER ÜZERİNDEN YAPAN OYUN FİRMALARI İÇİN DE YILIN BÜYÜK KISMINI O SERİLERİN YENİ OYUNUNU OYNAYARAK GEÇİREN OYUNCULAR İÇİN DE ÖNCEKİLERDEN BİRAZ FARKLI GEÇİYOR. NEREDEYSE E3 GELDİ ÇATTI AMA KİMSE ELİNDEKİ KARTLARI AÇMIYOR. YILIN SONUNDA HANGİ CALL OF DUTY ÇIKACAK, BİR SONRAKİ FAR CRY NEREDE GEÇECEK, WATCH DOGS 2'NİN HİKÂYESİ NEYE BENZEYECEK, BİR FİKRİMİZ YOK! YA DA BİR SANİYE... GERÇEKTEN YOK MU ACABA? ÇÜNKÜ BİZ BEKLEMEKTEN SIKILIP BİRAZ ARAŞTIRMA YAPTIK VE HENÜZ AÇIKLANMAMIŞ BU OYUNLARLA İLGİLİ GAYET İLGİNÇ DETAYLAR YAKALADIK. ÜSTÜNE BİRAZ DA KENDİ VARSAYIMLARIMIZI VE "İNTERNET TEORİLERİNİ" KATINCA, YAPILMAYACAĞI AÇIKLANAN YENİ WITCHER'IN BİLE ŞİFRESİNİ KIRDIĞIMIZ RENKLİ BİR DOSYA ÇIKTI ORTAYA. O SIRADA BİRKAÇ POT DA KIRMIŞ OLABİLİRİZ, ŞİMDİDEN AFFOLA...







ASSASSIN'S CREED: EMPIRE

• DÜŞMEK İÇİN ÖNCE EN TEPEYE TIRMAN •

Yeni gelecek *Assassin's Creed* oyunu için tüm basının hep bir ağızdan konuştuğu büyük bir söylenti var ki bu söylentiyi görmezden gelerek tahmin yürütmeye başlarsam biraz ayıp etmiş olurum. Diyorlar ki yeni *Assassin's Creed* Mısır'da geçecek ve kod ismi *Empire*.

Üstelik tek bir kaynaktan çıkıp herkesin birbirini referans gösterdiği türden değil, birden fazla isimsiz kaynak söylüyor bunu. Ama dedikodulara dalmadan önce bu söylentiyi ciddiye almamızı gerektiren sebeplere bir bakalım. Tarihi biraz geriye saralım, 2014'e, *Unity*'nin çıkışına bir gidelim…

Unity, seriyi yeni nesle gerçek anlamda taşıyacak ilk büyük *AC* oyunu olacaktı. Keza başarılı olsaydı eğer, şu anda bu satırlarda *AC*'nin geleceğini konuşurken çok kendinden emin cümleler kurabilirdik. Arno'yu konu alacak bir yan hikâyenin çıkacağını belirtir, *Syndicate*'ı geliştiren ekibin de benzer prototipte bir devam oyunu üzerinde çalıştığını not ederdik. Bu sayede elimizde her sene yeni bir *AC* oyunu olacağı konusunda hemfikir olurduk.

İhtimaller Denizi

EMPIRE, DAHA ÖNCE GÖRDÜĞÜMÜZ ASSASSIN'S CREED'LERDEN HİÇBİR MEKANİK BARINDIRMAYACAK.

Ama *Unity* tutmadı. Oynanış anlamında başarılı fikirler içerse de maalesef göz ardı edilemeyecek teknik problemleri onu henüz çıkış gününde yaftaladı. Bu durum sadece *AC* markasına değil Ubisoft'a olan güvene de çok hızlı bir şekilde zarar verdi. Peki siz Ubisoft'un yerinde olsanız bundan sonra ne yapardınız? Riski göze alıp *Unity* üzerine inşa edilecek yeni bir oyun üzerinde mi çalışırdınız? Yoksa güveni tazelemek adına seriye bir reset mi atardınız?

Empire! dair söylentiler, akla yatkın olan yolun izlendiği yani serinin sıfırlandığı teorisini destekliyor (*Syndicate*'ı saymıyorum. Çünkü o Unity ile eş zamanlı olarak başka bir firma tarafından geliştiriliyordu). Ubisoft, *Unity* öncesi planlarını şimdilik rafa kaldırarak her sene bir *AC* yapımı çıkarmak yerine, yıllar içinde yorgun düşen seriyi bir süre dinlendiriyor ve yeni *AC* için 2017'yi bekliyor. İyi de yapıyor.

SÖYLENTİ DEDİĞİN NEDİR Kİ CANIM...

Empire'ın Antik Mısır dönemini konu alacağı üç farklı "isimsiz Ubi çalışanı" tarafından dile getirilmiş durumda. E, tarihte geriye gitmek demek oynanış anlamında da mekaniklerin baştan yazılması demek. Zaten dedikodular da bu yönde: *Empire*, daha önce gördüğümüz *Assassin's Creed*'lerden hiçbir mekanik barındırmayacak. Kulağa abartı gibi gelse de, bu durum o kadar da imkânsız değil aslında. 2014 yılında *Unity*'i çıkaran ekibin üç koca yıl boyunca ne yaptığı sorusuna da iyi bir cevap olabilir bu. Hele de "reboot", "restart" operasyonlarının yakası paçası dağılmış nice seriyi kurtardığını düşünürsek, 10. yılında *Assassin's Creed*'e yapılacak en büyük iyilik sıfırdan başlamak (ya da saygın bir törenle gömmek) olmaz mı?

AC serisiyle ilgili kafalardaki en büyük soru işaretlerinden biri de tabii ki günümüz hikâyesi... Belki serinin en albenili tarafı bu değil ama genel hikâyede önemli açılımlar bekleyen büyük de bir kitle var ve bu kitle *ACIII*'ten beri hep kırıntılarla yetinmek zorunda kaldı, aradığını bulamadı, hatta seriye küstü. Empire'ın artık şu Juno'nun ne yapmak istiyorsa adam akıllı yapmaya başlayacağı oyun olması şart. Eğer *AC*'nin yeniden önemsenecek bir seri olmak istiyorsa, Ubisoft günümüz hikâyesine de eski çekiciliğini geri kazandırmaya çalışacaktır.

Peki, eğer Empire bu radikal adımları atarsa ve beğenilirse daha sonra ne olacak? Ubisoft'la ilgili iyi ya da kötü pek çok eleştiri yapabiliriz ama net bir gerçek var ki adamlar tutmuş bir formülün ekmeğini yemeyi seviyor. Bana sorarsanız yapacakları yeni *AC* oyunuyla birlikte, eski planlarına geri dönecek ve bir süre daha aynı oyunu farklı renklere boyayarak bize ittirmeye çalışacaklar. Neyse ki adamlar aynı temayı farklı hikâyelere yedirmek konusunda çok da kötü değil, yeter ki temelleri sağlam atsınlar. E, acele işten dolayı ağzı bir kere yanmış Ubi gibi bir firmanın, aynı hatayı tekrar yapmasının çok da mümkün olmadığını düşünürsek... 2017, *AC*'nin yılı olabilir. **-Enis**

İtiraf edin, Sfenks'in tepesinden leap of faith yapmak istiyorsunuz.



OGZ ÖZEL DOSYA

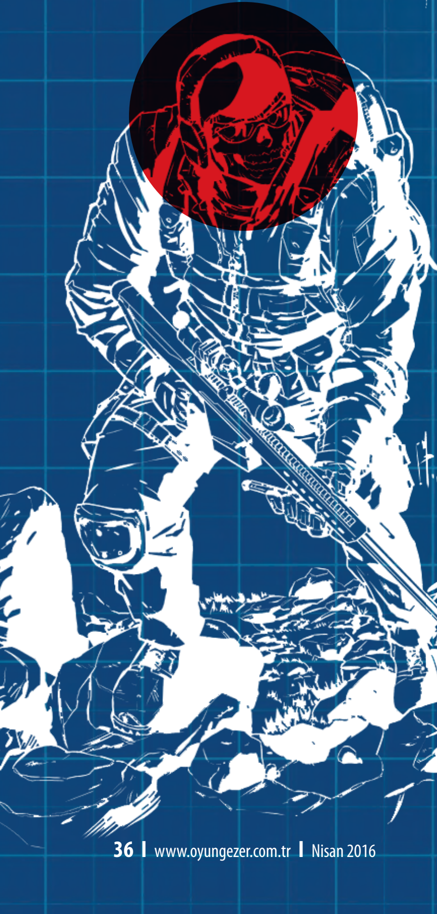
CALL OF DUTY: BLOODLINES



• ÖNÜMÜZ KARANLIK •

Son iki senedir oynadığımız Call of Duty'lerden sonra artık Infinity Ward'un yapımcı bayrağını Treyarch'ın elinden alma zamanı geldi. Yani kesin olarak son dönemde çıkan uçmalı kaçmalı Call of Duty'lerin aksine daha farklı bir oyun göreceğimiz kesin. Infinity Ward, Modern Warfare başta olmak üzere serinin mihenk taşı olmuş ana CoD oyunlarını yapmıştı. Genel olarak benzer tarzda olan oyunlar Black Ops gibi farklı hikâye elementleri ve oyun mekanikleri denemek yerinde "aynısının daha kalitelisi" mantığıyla ilerliyordu.

Ortalıkta iki büyük dedikodu dolanıyor. Bunlardan ilki IW'nın kaldığı yerden devam edip çok da beğenilmeyen Ghosts'tan yürüyerek ikinci oyunu çıkaracağı ki, bu olasılık ilk oyuna gelen kötü yorumların ardından çok da akla yatkın değil. Tabii bu kötü yorumlarda Ghosts'un henüz yeni çıkmış bir konsola gelmesinin de etkisi büyüktü ve yapımcılar artık bu sorunla karşı karşıya olmamanın özgüveniyle işe girişmiş olabilirler. Gıybet kanallarından elimize geçen bir diğer bilgi de oyunun tek bir dönemde değil, nesiller boyu savaşan bir aile soyunu anlatan Call of Duty: Bloodlines olacağı yönünde. Bu ihtimalle örtüşen dedikodulardan biri de, 1. Dünya Savaşı'na kadar geri gitmesi planlanan oyunun sonlarında kendimizi yine gelecekte bulacağımız.



Activision'ın E3 planlarına baktığımızda bu sene bizzat katılmayacaklarını ancak PlayStation sunumunda duyurular yapacaklarını öğreniyoruz ki bu da yeni Call of Duty'nin Black Ops III'te olduğu gibi PlayStation'a özel içerikle geleceği anlamına geliyor. Geçtiğimiz üç yılda bütün Call of Duty oyunlarının duyuru videoları 23 Nisan haftasında yayınlanmıştı. Yani siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda belki de serinin nereye kayacağı hakkında daha net bilgilere sahip olacağız. Daha fazla tüyo isteyen oyuncular mart ayında çıkan yamayla birlikte Call of Duty: Ghosts'u tekrar oynamak isteyebilirler. Pek çok oyuncu, bu yamanın yeni oyun hakkında bilgiler içeren küçük bir pazarlama numarası olduğunu söylese de şu an için sızan herhangi bir isim veya belge yok.

Infinity Ward'un Call of Duty'nin başına tekrar geçmesini olumlu bulsam da, bu hamle serinin nereye gideceğini görmemizi kolaylaştırmıyor. Call of Duty yapımcıları şimdiye kadar birbirlerinin getirdiği yenilik ve yaklaşımları genel olarak çok benimsemediler. Bu yüzden IW'nin CoD'unun, son dönemde oynadığımız Advanced Warfare ve BLOPS 3'ten daha farklı olacağını tahmin etmek zor değil.
-Ali



İhtimaller Denizi

TESO SAYESİNDE TÜM HARİTANIN AZ ÇOK YARATILMASININ GETİRDİĞİ GÜVENLE BELKİ DE TAMRİEL'İ BOYDAN BOYA GEZEBİLECEĞİZ.

THE ELDER SCROLLS VI: BLACK MARSH

• 2019'DA TÜM ECZANELERDE! •

Numarası 6 olan oyunların bu dosyada hep bana gelmesi tesadüf müdür, yoksa iki yazı sebebiyle ikiye bölersem *Half-Life 3* açıklanmış sayılır mı? Ya ne kızıyorsunuz, zaten aynısının laciverti olarak oynayıp durduğumuz serinin bir sonraki oyunu gelmeyecek mi sanmıştınız yoksa? Ama durun, size söyleyecek birkaç lafım var hâlâ.

Önce kötü bir haberle başlayalım. 2015'te Bethesda bir açıklama yaptı ve bir sonraki *The Elder Scrolls* oyununa dair bilgi almamız için çok uzun zaman geçmesi gerektiğini söyledi. O zamanlar ön planda olan oyun tabii ki *Fallout 4* olduğundan, gündemlerinin tümüyle *Fallout*'a ayrılmış olması doğal tabii ki. Fakat bu açıklamanın üstünden geçen bir yıla yakın zamanda, "*Fallout 4* bitti, hadi o zaman *Elder Scrolls*!"denmiş gibi de görünmüyor. Aslında *The Elder Scrolls* serisinde yeni bir sayfa açılmadan önce ikinci bir *Fallout* oyunu daha görme şansımız yüksek. Nasıl ki *Fallout 3* ve *New Vegas* birbiri ardına gelen yapımlar oldu, *Fallout 4*'ün de çok soğumadan ve maksimum kâr hesabıyla eldeki hazır materyallerden faydalanan bir takipçisinin gelmesi, sıfırdan yapılacak bir *The Elder Scrolls*'dan daha mümkün geliyor bana.

Ama *The Elder Scrolls* da kesinlikle askıya alınmış falan değil. *The Elder Scrolls Online* (*TESO*), *Skyrim*'den yaklaşık 1000 yıl öncesini konu almayı seçerek çok doğru bir karar verdi aslında. Böylece markanın kimi zaman dilimlerine dokunulmuyor, birbirinden bağımsız oyunlar yapılabiliyor. Yani *TESO*'nun varlığı, *TES 6*'nın yapımına hiçbir şekilde engel değil.

BATAKTAN ZİRVEYE TAMRIEL

Sıradaki oyunun büyük Tamriel haritasının neresinde geçeceğiyle ilgili üç büyük ihtimal var. Bunlardan ilki Argonia, hatta





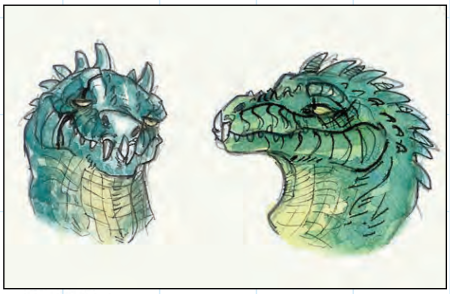
uzun bir süredir adı anılan ve en güçlü isim bu. Argonianların evi olan Black Marsh'ta geçmesi planlanan ve yine aynı karmaşık politik çekişmelerle yoğurulması beklenen bir isim var yani.

İkinci ihtimal; *TESO* sayesinde tüm haritanın az çok yaratılmasının getirdiği güvenle tüm Tamriel'i boydan boya gezebilecek olmamız. Ama bu ihtimal, teknik açıdan yapılabilir gözükse bile içerik doldurma anlamında sıkıntı yaratacaktır. Malum, Bethesda hâlâ rastgele içerik oluşturmada iyi bir iş ortaya koyamıyor ama *Shadow of Mordor*'dan sonra kendi içinde yükselip değişkenlik gösterebilen bir NPC ailesi yaratma yoluna da gidebilirler.

Son ihtimal ise bir yapımcı yorumundan cımbızlanan "perfect society is elsewhere" ("kusursuz toplum başka bir yerde") lafıyla birleşince daha bir mantıklı hale gelen Valenwood ve Elseweyr'i akıllara getiriyor. Benim de yaptığım araştırmada *TESO*'dan sonraki dönemde, Aldmeri Birliği'nin dağılması ve Dark Brotherhood'un bunda parmağı oluşu gibi detaylardan çıkacak bir oyunun şahane olabileceği fikri üstünde duruyor insanlar. Bu güney bölgesi daha sonradan bir Summerset Isle eklentisine de gebe olabilir tabii. Bildiğiniz üzere oyun içi kitapları okur ve hikâyeleri takip ederseniz, *The Elder Scrolls* dünyası muazzam bir bilgi birikimi sunuyor oyunculara. Cyrodiil'in çevresinde de hummalı bir savaş her daim konumuzun merkezinde.

Tabii tüm bu lokasyon karmaşasının içerisinde oyunun *Fallout 4*'ten referans alıp karaktere göre seviye atlayan NPC'ler yolundan gitmeyeceğini düşünüyoruz. İstediğimiz tarafı seçme, istediğimiz kişiyi öldürme gibi hareket alanlarımız yine oyunda duracak, kısaca Bethesda oyunlarında görmeye alıştığımız özgürlüğe sahip olacağız. Peki ya ana karakter ve onun için yazılacak hikâye? Ejderdoğan kadar büyük bir fenomen olur mu bilinmez ama Bethesda'nın elinde milyon tane seçenek var, *Fallout 4*'teki hatalarını unutturmak için de müthiş bir fırsat bu aynı zamanda. Kaçıracaklarını sanmıyoruz.

Bethesda oyunlarının zaten hep oyuncuya verdiği o özgür yapı, o loot bağımlısı halimiz ve ana görev hariç her şeyin peşinden koşma dürtüsü oyuncuları sıkar mı, yoksa üstüne yenilikler sunulur mu, bu kısım tümüyle spekülasyondan ibaret ve Bethesda'nın ne yapacağını bilmiyor kimse. O gün gelene kadar, yine firmanın güzel seriler ve güzel oyunlara imza atacağı hayaliyle uzun bir bahar uykusuna yatabilirsiniz. Çünkü daha çok zaman var. **-Sarp**





TES VI'yı bekleyen OGZ yazarları (temsili)

WATCH_DOGS 2

• ALO ORADA MISIN? •

Bu oyunun ikincisi nasıl olabilir, tematik olarak kafamda oturtabilmiş değilim. Çok spoiler vermeden konuyu özetlemem gerekirse, Watch_Dogs'un sonunda Aiden artık suçluları alaşağı eden "Vigilante" kimliğini benimsemişti. Yeğeninin intikamını almak için çıktığı bu yolda suçluları temizlemeyi kendisine görev edinen Aiden'ın bu noktadan sonra görev aşkını diri tutan gerekçesi ne olacak, onu merak ediyor insan.

Çıkacağından emin olduğumuz, yapım aşamasına dair bir şeyler sızan Watch_Dogs 2'de ctOS, yani şehri yöneten sistem ve onun sahibi olan Blume, dünyanın birçok ülkesine dağılmış durumda. O nedenle yeni bir Şikago hikâyesi görmek yerine başka bir şehri arşınlayabiliriz. Baş karakterimiz, her ne kadar büyük izler bırakmış bir karakter değilse de Aiden olacak gibi. Sonuçta Ubisoft'un onunla işi henüz bitmedi.

Zaman çizgisi olarak ise Aiden'ın sahip olduğu yeteneklere bakılırsa ilk oyunun sonrasını oynayacağız gibi görünüyor. Oyunun asıl önemli olan kısmı ise nasıl renklendirileceği. İlk oyunun en büyük problemi ölü bir şehir ve kimliklendirilmeye çalışılsa da ruhu olmayan NPC'ler idi. Rockstar'dan dersini daha iyi almış olması gerekiyor Ubisoft'un ki oyuncuları kendisine bağlayan daha düzgün bir şehir yaratabilsin. Ayrıca araç kontrol mekaniklerinde de malum, birkaç fırın ekmek yemesi gerekiyor. Son olarak hava araçlarının kontrolü bu sefer elimize geçerse, tadından yenmez.

Watch_Dogs 2'in ilk videosunu E3'te, çıkış tarihini ise 2016 sonu olarak bekliyoruz bu arada. Hakkındaki bilgileri almak için yaklaşık altı aylık bir süremiz var yani. -Sarp



Kıta'nın tamamını dolaşabildiğimiz bir The Witcher düşünsenize...



İhtimaller Denizi

LETHO'YU VEYA BİR BAŞKA KARAKTERİ YÖNETEREK TÜM WITCHER OKULLARINI KÜLLERİNDEN YÜKSELTTİĞİMİZ YEPYENİ BİR RYO?

THE WITCHER: BATTLE ARENA

• BEĞENMEYENLER 2021'İ BEKLESİN •

2015 yılının benim için en güzel anı, uzun zamandır yollarını gözlediğim, hatta beklerken helak olduğum *The Witcher 3*'e kavuşmamdı hiç şüphesiz. Ama aynı zamanda da bir çağın sonuydu bu. Çünkü CDPR, üçüncü oyunla Geralt'a veda edeceğimizi, bunun beyaz saçlı Witcher'ımızın son macerası olduğunu üstüne basa basa belirtmişti birkaç kez. Evet, hâlâ bizi bekleyen bir genişleme paketi var önümüzde fakat ana oyunu bitirip de o jeneriğin önümden akışını izlerken hüzünlenmeden edemedim.

Ne yani? Gerçekten de son muydu bu? 2007'de ilk oyunuyla tanıştığımdan beri her oyununu oynadığım, her kitabını okuduğum, her karakteriyle gülüp ağladığım bu dünyaya veda mı ediyorduk sahiden? Hiç sanmıyorum!

Her şeyden önce evet, CDPR uzunca bir süre boyunca yeni bir *The Witcher* oyunu yapmayacak. Orası kesin. Hatta geçtiğimiz haftalarda yayınladıkları ve firmanın geleceğe yönelik stratejilerini sıraladıkları resmi belgede adı bile geçmiyor. O listeye baktığımızda üç



madde çekiyor dikkatleri. Birincisi, "2017-2021 yılları arasında *Cyberpunk 2077* ile yepyeni bir AAA RYO yayınlamak." İkincisi, "2016 yılı içerisinde farklı türde bir oyun çıkarmak." Üçüncü ve son madde ise, "*The Witcher 3: Wild Hunt*'ın satışlarını desteklemek için yeni promosyon ve pazarlama aktivitelerinde bulunmak."

Yani muhtemelen 2021 yılına dek AAA kalitesinde, yeni bir *The Witcher* RYO'su göremeyeceğiz. Ama aynı evrende geçen, farklı türlerdeki yapımlardan mahrum kalacağımız anlamına gelmiyor bu. Nitekim CD Projekt'in CEO'su Adam Kicinski de bunu destekleyen bir açıklamada bulunmuştu geçtiğimiz aylarda: "Hem bu yılı (2015) hem de önümüzdeki seneyi *The Witcher*'a adayacağız. İkinci genişleme paketinin yanı sıra bazı ek fikirlerimiz de var. 2016'da satışları canlandırmamıza yardım edecekler. Oyun şu anda o kadar iyi satıyor ki biraz daha desteklediğimiz takdirde pek çok kişinin hâlâ satın alabileceğini düşünüyoruz."

Uzun lafın kısası "*Blood and Wine*" paketi *The Witcher* markasına son noktayı koymayacak. Muhtemelen The Witcher Adventure Game ya da The Witcher Battle Arena gibi aynı evreni kullanan, farklı türlerde, küçük çaplı birkaç yan oyun daha göreceğiz. Hatta az önce bahsettiğim listedeki "2016 yılı içerisinde farklı türde bir oyun çıkarmak" maddesinin online bir Gwent oyunu olduğunu iddia edenler bile var. Şahsi görüşüm, oyunun Enhanced Edition hâlinin de bu yıl içinde çıkarılacağı yönünde.

Bununla birlikte *The Witcher* serisinin geleceğine dair internette kol gezen pek çok çılgın spekülasyon da mevcut. Bunlardan ilki ve en akla yatkını başrolünü Ciri'nin oynadığı bir aksiyon-RYO. CDPR'ın *Wild Hunt*'ta bizi kül saçlı kızımızla tanıştırmasının sadece hikâye gereği olmadığını, bunun sonraki olası oyunlar için bir tür bayrak devir teslimi görevi gördüğünü iddia ediyor hayranlar. Bunun yanı sıra Eskel ve/veya Lambert'ı yönettiğimiz, üçüncü oyundan sonrasını konu alan bir yapım da üzerinde en çok durulan fikirlerden. Hatırlayacağınız gibi *TW3*'ün sonunda bu iki karakterin başına ne geldiğinden etraflıca bahsedilmiyor ve açık bir kapı bırakılıyordu.

Ya Letho? Ya Witcher okullarını yeniden kurma hayali? İşte üzerinde en çok durulan bir diğer teori de bu. Letho'yu veya bir başka karakteri yöneterek tüm Witcher okullarını küllerinden yükselttiğimiz, ayrı bir RYO. Beni en çok cezbedense geçmişe gidip Vesemir'in gençliğini yöneteceğimiz, Witcher'ların en görkemli günlerini göreceğimiz, dünyanın büyüyle, canavarlarla ve şövalyelerle dolup taştığı kadim günlerde at koşturacağımız bir oyun teorisi.

Ve son olarak kendi karakterimizi sıfırdan yaratıp; ister bir büyücü, ister bir cüce, ister bir ozan, istersek de bir Witcher olarak bu evrende istediğimiz gibi dolaşabileceğimiz; *Elder Scrolls* tarzı bir açık dünya, hatta belki de online bir oyun yapılacağı teorisi var. Çünkü burası gerçekten de çok geniş bir dünya ve şimdiye dek ekranlarımıza konuk olmayan bir sürü karakter, görülmeyen bir sürü yer var. Mesela Zerrikania, Kovir, Brokilon…

Kısacası dostlar, belki Geralt'ın hikâyesinin sonuna gelmiş olabiliriz ama bizi bu evrende bekleyen daha çok macera var. Ne zaman mı? İşte orası tamamen *Cyberpunk 2077*'nin başarısına bağlı…
-M. İhsan

HALF-LIFE 3

• BELKİ YARINDAN DA YAKIN (YALAN) •

Bu aya kadar Half-Life 3'ü bize sorsaydınız, daha önce Dota 2 güncellemeleri ve Pastebin kaynaklı Hl3 uzantılı birkaç dosya dışında elimizde fazla bilgi olmadığını söylerdik. Yakın zamanda çıkan SteamVR test yazılımıyla birlikte işler değişti.

Yazılımın içinde olan ama kullanılmayan modellerden biri, sevilen Half-Life kuçusu Dog'a ait. Öyle HL2'deki düşük kaliteli Dog modelinden de bahsetmiyoruz bu arada. Yeni nesil oyunlarda kullanılacak kadar kaliteli, iyi modellenmiş ve ince ince çalışılmış bir karakter bu. Daha da önemlisi modellerin kendisi olmasa da dokularına ulaşılabilecek "Emekli mühendis", "İki ayaklı erkek" gibi isimler verilmiş farklı modellerin dokuları da mevcut. Bunların VR test programında kullanılmadığını da düşünürsek, Valve'ın bir şeyler peşinde olduğunu iddia edebiliriz. Kasım ayında Dota 2 güncellemesiyle gelen, HL3 text dosyası haricinde elimizdeki en somut kanıt bu yeni ve güçlenmiş DOG modeli oldu. Dota 2'deki dosyadaysa "Combine Tareti" ve "Hayatta kalmak için Combine'ları harca" temalı metinler geçiyordu.

Dota 2, Source 2'ye yakın zamanda geçti. Source 2'nin ilk tanıtımında da geliştirilmiş Left 4 Dead modelleri kullanılmıştı. Yani Valve, Source 2'yi Dota 2 dışında bir oyunda kullanıyorsa bile bunu henüz göstermek istemiyor. Bir diğer önemli detay ise HTC'nin Valve ortaklığıyla çıkardığı sanal gerçeklik kaskı Vive'da yatıyor. Valve şimdiden Portal oyun evrenini kullanarak bir test yazılımı çıkardı ki firmanın VR prototiplerinin toplandığı The Lab'i de duyurdu. Bu durumda Vive'ı Oculus gibi güçlü rakiplerinin önüne geçirmek için Valve'ın HL3 kozunu oynamak isteyebileceği konuşuluyor. VR desteği de olan bir Half-Life 3'ün çıkması, oyuncuların büyük bölümünü "hangi VR gözlüğünü alsam" sorusundan otomatikman kurtaracak bir hamle sonuçta.

Source 2'de VR desteği olduğunu biliyoruz ama eski Source'ta yok. Dolayısıyla Portal Stories MeL'in yapımcıları bile sırf bu yüzden VR destekli yeni portal modunu Unreal motoru üzerinden çıkaracak. Peki sizce Valve oyun yapmayı düşünmese, Source 2'ye sanal gerçeklik desteği verir miydi? Hemen olmasa da Valve tarafından Half-Life ile ilgili oldukça ilginç haberler duyabiliriz gibi duruyor. Evet, yine. -Ali





BATTLEFIELD:

VERY VERY BAD COMPANY

• BİNİNCİ DÜNYA SAVAŞI •

Electronic Arts söz konusu olduğunda hangi taşın altından ne çıkacağını kestirmek güç. Tam Battlefield doğru bir yol yakaladı, iyi gidiyor derken Bad Company serisinin devamı gelmeyebiliyor mesela. Battlefield 4'ten sonra da aynı şey oldu aslında. Başlangıçtaki sorunlarını saymazsak şu an fazlasıyla kaliteli ve istikrarlı bir oyuna dönüşen dördüncü oyunun hemen ardından kimlik bunalımı yaşayan Hardline'ın gelmesi garip bir durumdu özünde.

Hardline'ın konsept olarak oturmamış, sıra dışı ama bir o kadar da başarısız oyun modlarından sonra DICE'ın ipleri ele alıp seriyi tekrar özüne döndürmeye niyetli olduğundan şüphemiz yok. Serinin sızan ilk bilgileri arasında yeni Battlefield'ın oyun sektöründe az işlenmiş bir dönemde, Birinci Dünya Savaşı'nda geçeceğinden bahsediliyor. Electronic Arts baş finans sorumlusu Blake Jorgensen'in seriyi EA'in ana markalarından biri haline getirmek istediğini duymuştuk. Bu yüzden serinin daha da dallanacağını ve daha sık çıkacak oyunlarının farklı stüdyolar ve konseptlerle yapılacağını az çok tahmin edebiliyoruz. Battlefield Hardline'ın da bunun habercisi olduğunu tahmin etmek zor değil. Yeni oyun gerçekten de 1. Dünya Savaşı'nda geçecekse çıkacak sonraki oyunun daha farklı bir kavram ve oynanış temeline sahip olması gerekiyor ki oyuncular sıkılmasın. Bu durumda olağan şüpheliler arasında geriye tek bir seçenek kalıyor; Bad Company!

DICE tarafından olmasa da ikinci ve güvenilir bir stüdyonun Bad Company markasını diriltmesini beklemek şu an için aklımıza en çok yatan seçenek. Oyuncular tarafından sevilen ve bugün bile ciddi anlamda bir oyuncu kitlesine sahip olan oyunun devamının gelmesi, hem seriye aşina olmayan oyuncuları kendine çekecek, hem de daha "basit yapısıyla" Call of Duty benzeri hızlı oyunlarla rekabet edecek bir ürün yaratacaktır.

Battlefield serisi için daha marlaşmış ve seriye ait daha çok oyun göreceğimiz bir döneme gireceğimizi düşünüyorum. Espor olma gibi bir derdi olmayan Battlefield'ın, farklı hevesler peşinde koşan Call of Duty'yi sollayıp yeni neslin önde gelen FPS'si olması hiç de hayal değil. -Ali





FAR CRY: COWBOYS VS. VAMPIRES

• HER ŞEY OLABİLİR, HER ŞEY... •

Bir editör olarak herhangi bir seriye ait yapımları incelerken kafamda bazı soru işaretleri dolanmaya başlıyor. *Bir seriye ait yeni oyunu, öncekilerden bağımsız değerlendirmek doğru mudur? Önceki oyunla çok paralellik gösteren bir yapımı aynı olmakla suçlamak hata mıdır?* Tabii editör olarak bu sorulara cevabım nihayetinde "bir oyuncu" olarak ne görmek istediğime göre şekilleniyor. Ve bir oyuncu olarak *Far Cry*'ın gidişatı beni memnun etmiyor.

Dosya konumuzun girişindeki *Assassin's Creed* yazımda da değindiğim gibi, Ubisoft bulduğu formüllerin ekmeğini uzun süre yemeyi seven bir firma. *Far Cry 3* ile pek çok şeyi doğru yaptılar ve güzel bir sistem oturttular. Fakat sıkıntı şu ki, bu sistemin suyu çıktı be kardeşim! Arkadaş *Blood Dragon* DLC'sini bir kenara koyuyorum (bir nevi DLC sonuçta) ama *Far Cry 4* de, *Far Cry Primal* da aynı oyun işte! E, yuh yani!

Bir seriye ait olmak, yeni çıkan bir oyunu yenilikçi olma derdinden kurtaran bir şey değil. Aksine ait olduğu seriye yeni heyecanlar katmak gibi ekstra görevleri olmalı bu oyunların, yeni şeyler gelmeli önümüze. Haritadan binaları silip, ilk çağ hayvanlarını ekleyip, oturmamış mekanikler üzerine *Primal* diye "yepyeni" bir oyun koyduğunuz zaman o heyecanı yaratamıyorsunuz maalesef. Ama tahmin ediyorum ki Ubisoft da bu durumun farkında. Bazı şeylerin sınıra geldiğini görüyor (ya da ben görmelerini diliyorum).

Öncelikle yeni *Far Cry* için henüz hiçbir şeyin belli olmadığını not edeyim. Fakat bu kez *Far Cry 3*'ten apardıkları sistemi yeni bir *Far Cry*'a entegre etmeye çalışacaklarını sanmıyorum. Oynanış mantığı açısından da yepyeni bir *Far Cry* deneyimi hedeflenecektir bu kez. Bu düşüncemin sebebi Ubisoft'un "idealist bir firma" olması değil tabii ki. Dediğim gibi, Ubisoft sistemci bir firma ve ellerindeki sistemin artık pas tutmaya ve tıkanmaya başladığını görebilecek kapasitede. Şimdi yapacaklarını düşündüğüm şey, oyunculara farklı hissettirecek bir *Far Cry* üretmek, onu sevdirmek ve bir süre de onun üzerinden beslenmek (üç oyunda bir kendini yeniler bu döngü).



İhtimaller Denizi

UBISOFT'UN BÖRTÜ BÖCEK OLAYINDAN SIKILMAYA BAŞLAMASI FAR CRY'IN FARKLI DÜNYALARA YELKEN AÇACAĞINI GÖSTERİYOR.

Bu yeni sistemde yapılması gereken ilk şey; açık dünyaya serpiştirilmiş olan outpost ele geçirmek, haritayı açmak adına kuleye çıkmak (*Primal*'da yoktu gerçi) gibi yan görevlerden kurtulmak. Üç oyundur aynı yan görevleri yapmak artık kusturuyor Ubi! Bir de gözünüzü seveyim; yeşillik, dağ, orman, çiçek, böcek güzel de siz yapmayın artık bunları. Devamlı ıssız ada konsepti *Far Cry*'ın çıkış noktası olsa da, artık ortamların hepsi birbirinin aynısı gibi hissettiriyor. Aslında kendileri de farkında biraz bu durumun. Ubisoft, geçtiğimiz yılın başlarında hayranlarına çıtlattı böyle bir işe girişebileceğini. "*Far Cry* dünyasını Vietnam Savaşı'na götürsek ya da vahşi batı temasına yedirsek ne düşünürsünüz?" sorusunu gündeme getirdiler. Tabii muhabbet ondan sonra Jurassic Park, Mad Max ve vampir hikâyesi gibi uçuk temalara doğru kaymaya başlayınca mevcut goygoy iyice büyüdü. Ama parmak basmak istediğim nokta; Ubisoft'un da bu börtü, böcek, doğa olayından sıkılmaya başlamış olması. En azından bu muhabbet bile Far Cry'ın kesinlikle farklı dünyalara yelken açacağını kanıtlıyor.

Tabii bu sohbetin üzerine *Far Cry Primal*'ın çıkması da bu tezi güçlendiriyor diyebilirim. Ubisoft, bir süredir üzerinde çalıştığı *Primal*'ı "yeni büyük Far Cry oyunu" olarak göstermekten ziyade, bir geçiş oyunu şeklinde konumlandırdı. Bu noktada oyunculara, *Far Cry*'ın farklı topraklara giriş yapabileceğini basit bir yolla göstermek istemiş olmaları muhtemel.

Far Cry'ın temelde bir FPS oyunu olduğunu göz önüne alarak konuşursak oynanış açısından devrimsel değişiklikler beklemek hayalcilik olur. Ama mekân, zaman ve konseptin değişmesi bile başlı başına büyük bir etki yaratacaktır zaten. Gizlilik ve aksiyon arasında kurdukları güzel dengeyi de kaçırmadıkları sürece oyuncuların kalbini çalma olasılıkları pek yüksek. 2018'i bekleyin derim! **-Enis**

GRAND THEFT AUTO VI



• DÜNYANIN EN SIKI KORUNAN FİKİRLERİ •

Her ne kadar ilk iki oyunu ve ek görev paketleri müthiş başarılar kazanmış olsa da, *GTA*'nın modern yeniden doğuşunun *GTA III* ile ve üç boyutlu haritalarla olduğunu söyleyebiliriz. *Liberty City*'de Claude'un macerasıyla başladığımız bu süreç bizi farklı şehirlere, hatta *San Andreas* ile üç şehrin birlikteliğine kadar götürdü.

Tabii hepimiz hemfikiriz; *GTA* serisi *GTA V* ile sonlanmayacak. Ama GTA V'in bir kırılma noktası olduğu fikrine hepiniz katılır mısınız bilmem… Bu oyunla birlikte, çalışan formülü geliştirmekle yetinmeyip oyuna geri alınamayacak yeni bir boyut eklemeyi başardı Rockstar. Çok devrimsel bir şeyden de bahsetmiyorum aslında; ilk kez PS2'deki *San Andreas*'ta gördüğümüz co-op'tan bu yana seriye ilk kez düzgün çalışan çok oyunculu bir sistem gelmesinin neleri değiştirdiğini düşünüyorum sadece.

GTA Online, şu anda *GTA V*'i hayatta tutan en önemli faktör. Mod desteğini resmi olarak sunmayan ve modlamaya karşı ufak ölçekli de olsa bir savaş açan Rockstar, sattığı Shark oyun içi para kartlarının gelirinden memnun gözüküyor. *GTA Online*, sürekli ücretsiz içerik güncellemeleri alıyor. Özel günlerde yeni oyun modları ve temaya uygun silahlar ve ekipmanlar (Sevgililer Günü'nde klasik giyim ve Tommy Gun tadında makineli tüfek gibi) görüyor oyuncular. Tabii her bir güncelleme harcanacak bir miktar daha para demek. O nedenle oyuncular da oyun içi paraya hücum ediyorlar.

Bu döngünün tek sakat yanı, yakınlarda gelmesini beklediğimiz bir tek kişilik DLC ya da genişleme paketi ihtimalini düşürmesi. Sonuçta seslendirme olmadan, az miktarda para harcayarak sağlam bir kâr dönüşü elde edebiliyorlar.

GTA V: A FAREWELL TO ARMS

Bu noktada, yeni GTA'dan önce *GTA V*'in genişleme paketinin neye benzeyeceği hakkında bir iki laf etmekte fayda var. Zira *GTA VI*'nın yaşam belirtileri göstermeye başlaması en erken E3'te bir teaser, ardından açıklanacak bir çıkış tarihi ve nihayet 2018 sonunda yayınlanması şeklinde olur. Bunun çok aşırı iyimser bir tahmin olduğunu da ekleyeyim. DLC ise bana göre Los Santos'ta yaşayan başka bir karakter ve onun hikâyesi üzerinden ilerleyecek. Michael, Franklin ve Trevor hasret giderelim diye yan karakter olarak ufak ufak roller alabilirler ama hatırlarsanız Online'da Lester, Lamar, Martin gibi daha yan karakterleri kullanılarak akıcı bir sistem yaratmayı başarmıştı Rockstar. O nedenle önemli isimlerin seslendirme için davet edilmemiş olmasını DLC'nin gelmeyeceğine yormamak lazım. Sadece, zaman olarak *GTA V*'in olaylarıyla kesişen ama başka bir karakterin bakış açısından (*GTA IV* için *The Lost & The Damned* paketini hatırlayın) oynanan bir maceraya tanık olabiliriz.

Peki ya *GTA VI*? Nerede geçer, hangi dönemi konu alır, kaç şehir olur? *GTA V*'in aşırı detaylı ve her köşesi ayrı güzel haritasından sonra yepyeni bir haritaya harcanacak zaman herhangi bir yapımcının gözünü fazlasıyla korkuturdu herhalde. Ama Rockstar'dan bahsediyoruz, en hammallık görünen detayları bile oyunlarından esirgemeyen, en umulmadık sürprizleri yapan ekipten yani… Diğer yandan onları da sınırlayan şeyler var; mesela sistem gereksinimleri. Oyunun yapımı sürecinde artacak performans ortalamaları, onları *GTA V*'ten daha büyüğüne, daha detaylısına, daha kalabalığına yönlendirecek, buna şüphe yok. Şöyle düşünün: Elimizdeki cihazların performansı *GTA V*'in grafik kalitesinde bir Blaine County sunabiliyor bize, ama 2019'da (GTA'ların ortalama çıkış sıklığına göre tahminimiz) yenilenmiş konsollarla birlikte iki haritayı bize PC'nin maksimum grafik kalitesinde sunabilir Rockstar. İki kat oyun alanı, yeni gizler, tarih aralığına göre değişimler derken elimizde olan tanıdık harita da bambaşka bir oyun alanına dönüşebilir.

GTA'nın bundan sonraki genişleme aşaması eğer bir sonraki konsol nesline denk gelirse, yine gözlerimizi yuvalarından oynatacak bir atılım bekliyorum açıkçası. Çünkü Rockstar bu, PC'de oyunu yayınlarken büyük rezilliklere imza atsa da asıl ününü başarılarından alan bir firma. Bu konsol neslinde ikinci bir GTA daha beklemiyorum ama en geç 2020'de, hâlâ dünya sorunsuzca dönmeye devam ediyor olursa, *GTA VI*'yı oynayacağımızı söyleyebilirim. **-Sarp**





inceleme

Bilen Adam

BAĞIMSIZLIĞIN DİKENİ

Oyun sektöründe başarıyı yakalama hayali binlerce bağımsız geliştiricinin gönlünü kıpır kıpır ettiriyor. Ama çoğu da hayal kırıklığına uğruyor bu yolda. Şunu unutuyorlar: Oyun yapımcılığı serüveninin ucundaki başarı, elde etmesi çok güç havuç. Apple'a ve Steam'e her gün 1000'den fazla yeni oyun çıkarken, bunların arasında kendini göstermek bir mucize. Kim bilir, belki *CoC*'dan ve *Minecraft*'tan çok daha iyileri çıktı arada ama bunlar ilkti, seslerini duyurdular ve parsayı topladılar / toplamaya devam ediyorlar.

Ne büyük oyunlar bu uğurda satış başarısını ıskalıyor, bir bilseniz şaşarsınız. Mesela, *SOMA*. Benim için geçen yılın en iyi oyunu payesini *The Witcher 3*'le paylaşan oyundu *SOMA*. Ancak oyun çıkalı 6 ay olmasına rağmen sadece 250.000 adet satmış. 5 yılda geliştirilen bir oyun için çok az bir rakam bu.

Ama buna rağmen oyunun yapımcısı Frictional Games'tekiler inanılmaz bir şekilde olumlu. Bloglarında yayınladıkları bir yazıda *"Oyunun maliyetinin başa baş gelmesi için bir 30-40 bin tane daha satması yeterli olacak gibi. Eh, şu anda da günde 130 tane kadar satıyoruz ortalama. Muhtemelen yıl sonunda maliyetimizi çıkarmış oluruz"* demiş adamlar yahu! Türkiye'de olsa dükkâna kilit vurup giderlerdir.

Ama en güzeli, bu durumdan kendilerine ders çıkarmaları. *"Herhalde SOMA hem bilim-kurgu, hem de korku oyunu olduğu için, iki türün sevenleri tarafından da tam olarak anlaşılamadı. Mega-hit oyunumuz Amnesia ise hem korku türünün ilk örneği olarak, hem de tek bir konuda ustalaştığı için başarılıydı. Bundan sonra yapacağımız oyun eğer bilim-kurgu olursa, o konuda yoğunlaşmasını, korku oyunu olursa o alanda kalmasını sağlayacağız."* Ohh, neyse ki dükkânı kapatıp gitmiyorlar.

Hatta bakın ne yapıyorlar: *"Şu anda iki ayrı oyun üstünde çalışıyoruz. Bu Frictinal Games için bir ilk olacak ama böylece çok uzun geliştirme süreçlerinin sonunda tek bir oyundan büyük mali kazançlar beklemek zorunda kalmayacağız."*

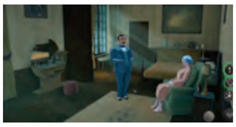
Frictional Games benim sevdiğim bağımsızlardan birisi. Onlar gibi bir sürü bağımsız da günümüzün laneti "görünmezlik" nedeniyle istedikleri başarıya, istedikleri hızla ulaşamıyorlar. Steam, Playstore ve Apple Store'daki kalabalık arttıkça da görünürlük sağlamak iyice zorlaşacak. Bu yüzden emeğinizi, paranızı gömerek çıkardığınız oyunun başarılı olması için "sadece çıkarmanın" yeteceği yanılgısına asla düşmeyin. Oyununuzun duyurulma süreci, topluluk yönetimi, basın ilişkileri ve görünürlük gibi konulara da en az yapım aşaması gibi önem ve mesai vermeniz gerektiğini unutmayın sakın sayın Türk bağımsız yapımcılar.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Agatha Christie: The ABC Murders	7+	68
American Truck Simulator	8	77
Assassin's Creed Chronicles: Russia	6+	57
Between me and the Night	6+	61
Far Cry Primal	8	75
Firewatch	8+	81
Gravity Rush Remastered	7	79
Homeworld: Deserts of Kharak	7	79
Layers of Fear	7	72
LEGO Marvel's Avengers	6	71
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	8+	80
Pillars of Eternity: The White March	8	78
Punch Club	8	74
Rise of the Tomb Raider	8+	86
Shadow Complex Remastered	7	73
Shooting Stars!	7	59
Street Fighter V	8	75
Superhot	8+	83
The Witness	9+	88
Ultimate General Gettysburg	7	84
Unravel	7	81
XCOM 2	9	88

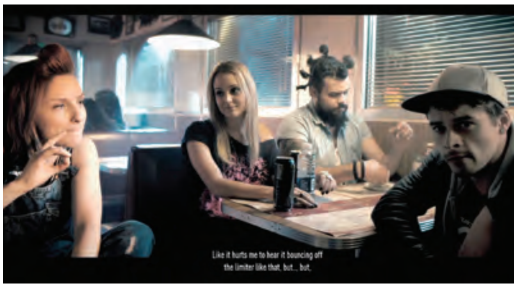
* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.







İNCELEMELERDE BU AY



Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

VR GELİYOR! VR GELİYOR!

Superdata Research'ün yaptığı Virtual Reality Forecast (Sanal Gerçeklik Tahmini) çalışmasına göre, 2020'de sanal gerçeklik pazarının oyun pazarı içindeki büyüklüğü 40 milyar doları bulacakmış. Oyun piyasasının 2015 sonundaki değerinin 97 milyar dolar olduğu düşünülürse, bu korkunç bir büyüme oranı. Sanal gerçeklik ürün ve uygulamalarının ilk başta oyunlar üzerinden büyüyeceği kesin, ancak 2018'den itibaren eğlence, tıp, mühendislik gibi alanlarda da yaygınca kullanılmaya başlanacağını öngören çalışmaya göre, 2020'ye geldiğimizde dünyada 200 milyon evde en az bir sanal gerçeklik cihazı olacak. Evlerimizde kafamızda koca bir sanal gerçeklik gözlüğüyle dolaşırken düşüp oramızı buramızı sakatlayacağımızdan sağlık sektörüne de katkısı büyük olacaktır :)



SANAL GERÇEKLİK 2018'DE HANGİ SEKTÖRLERDEN BESLENECEK

1. Oyun................%48
2. Eğlence...........%15
3. İnteraktif Medya..%9
4. Sağlık...............%9
5. Turizm...............%8
6. Sosyal...............%4
7. Mühendislik.......%2
8. Emlak...............%2
9. Eğitim..............%1
10. Diğer...............%2

Tür: Online Aksiyon **Yapım:** Ubisoft Massive **Dağıtım:** Ubisoft, Aral **Kutulu Fiyatı:** 300 TL (PS4), 160 TL (PC) **Dijital İndirme:** 168 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** thedivisionworld.com



TOM CLANCY'S THE DIVISION

DÜNYAYI YAĞMALAYARAK KURTARIYORUZ

-ALİ SEZGİN

Kıyamet sonrası hikâyelerin etkileyici yanı, insan denen şeyin karanlık yanlarını ortaya koyması. Modern dünya için aşırı vahşi görünen o karakterlerden birinin aslında sizin de içinizde uyuduğunu içten içe bilmenin tedirginliği... Yeterince aç kalırsanız, sevdiklerinizi doyurmak için tanımadığınız birini vurabilirsiniz. Her gün gittiğiniz o alışveriş merkezi, malzeme tedarik etmek için silahlarınızı kuşanıp gideceğiniz bir av noktasına dönüşebilir. Toplum ve ahlak anlayışlarını bizler, birlikte yaşamak zorunda kaldığımız için yarattık. Bu birlikteliğe ve oluşturulan sosyal normlara ihtiyaç kalmadığındaysa geriye tek bir şey kalıyor; hayatta kalmak. *The Division* bizleri böyle bir dünyanın New York'una götürüyor. Kaynakların sınırlı olduğu, çete ve örgütlerin şehri ele geçirdiği bu dünyada bizler geriye kalan son umut olarak bu öykünün beyaz atlı prensleri oluyoruz.

The Division'ın dünyasında kıyamet, Amerikalıların indirimli fiyatlar yüzünden AVM'lere doluştuğu bir Kara Cuma esnasında başlıyor. Yıllar sonra ortaya çıkan çiçek hastalığı büyük bir hızla yayılıp New York nüfusunun büyük bir bölümünü katlederken, geriye işlevsiz bir şehir bırakıyor. Şehir karantinaya alınmış, kolluk kuvvetleri çalışmıyor, gıda ve su fazlasıyla sınırlı ve çeteler şehrin farklı bölgelerini ele geçirmiş durumda… Strategic Homeland Division, yani bizim bildiğimiz adıyla The Division da bu noktadan sonra ortaya çıkıyor. The Division ajanları bu gibi anlarda son çare olmak üzere yetiştirilmiş özel kuvvetler. Çağrı gelmediği sürece sıradan hayatlar yaşıyorlar ve dönemin ordusunda olmayan özel cihazlara sahipler. Çağrılan ilk dalga The Division üyeleri, şehrin kontrolünü kaybetmemek üzere görevlendiriliyor ve büyük oranda başarısız oluyorlar. İkinci dalga ajan olarak bizim görevimizse şehri geri alıp biyo-terör saldırısının faillerini yakalamak.

ŞEHRİN ÇAKALLARI

The Division büyük oranda Manhattan'da geçiyor. Şehirde biraz gezdikten sonra, fazla bir şey okuyup dinlemeden bile oyunun hikâyesini anlamak mümkün. Sokaklara yığılmış çöp dağları, kapılara ve caddelere asılmış biyolojik tehlike uyarıları derken nasıl bir kıyametin içine girdiğinizi az çok anlamaya başlıyorsunuz. *The Division* hakkında iyi ve kötü çok şey söyleyebilirim ama kesinlikle hakkını vermem gereken en önemli yanı, bugüne kadar gördüğümüz en iyi kıyamet sonrası atmosferlerinden birini taşıması. Her şey o kadar berbat bir şekilde mükemmel ki… Sırf yanından geçtiğiniz insanların konuşmaları bile insanı havaya sokmaya yetiyor. Normal bir günde duysanız polisi aramanıza neden olacak diyaloglar artık normal hale gelmiş bu karanlık dünyada.

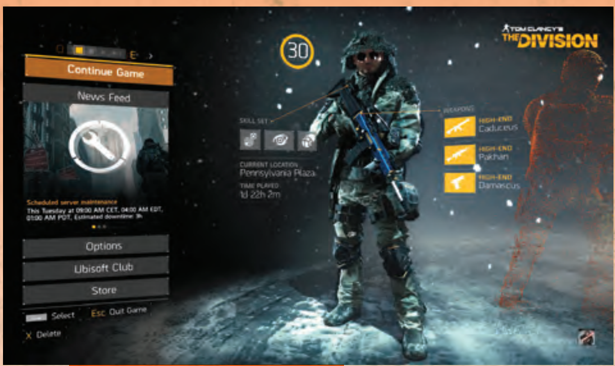
The Division bu manada muhteşem işliyor. Her gün içinden geçtiğiniz sokakların, alışveriş yaptığınız dükkânların, daha da önemlisi alıştığınız düzenin ne kadar kolay yıkılabileceğini, insanların ve dünyanın bir anda ne denli çirkinleşebileceğini görüyorsunuz. *The Division* bunu yaparken sizi başka bir gezegene veya uzaylılarla dolu bir dünyaya değil, her gün



NEW YORK, HER ŞEY YOLUNDAYKEN BİLE KORKUTUCU BİR ŞEHİR. PEKİ YA KIYAMET GÜNÜNDE?



Ana üssünüzü tamamlamadan son seviyeye ulaşmamaya çalışın. Zor görevler için çok sayıda bonus üs tamamlanınca ortaya çıkıyor.





Oyunda ışıklandırmalar o kadar güzel ki bazen bayağı bayağı insanın ağzı açık kalıyor.

GERÇEK ZAMANLI HAVA DEĞİŞİMLERİYLE OLUŞAN ATMOSFER HARİKA!



SEASON PASS

The Division'ın oyun sonu içeriği ikiye ayrılmış durumda. Bunlardan biri Nisan ve Mayıs aylarında gelecek iki adet ücretsiz içerik (Incursions ve Conflict). Diğeri kategori ise, farklı ücretli DLC'leri içinde barındıran Season Pass. Season Pass'in içerisinde Haziran'da çıkacak olan Underground, yazın çıkacak olan Survival ve kışın çıkacak olan Last Stand bulunuyor. Yani önümüzdeki kışa kadar The Division'ın içeriksiz kalmayacağı garanti. Season Pass'e dâhil olmayan içeriğin bizlere yetip yetmeyeceğini ise hep beraber Mayıs ayında göreceğiz.

geçtiğiniz sokaklara ve sıradan bir şehre sokuyor. Böyle bir ortamda da şehre ait parçalar hiç olmadığı kadar önem kazanıyor. Yıkıntılar, reklam panoları, barikatlar ve arabalar kullanabileceğiniz yegâne siperler oluyor.

Oynanış mekanikleri açısından bakarsak *The Division*'ın *Gears of War* ve *Destiny*'nin kayıp çocuğu olduğunu söyleyebilirim. *Destiny*'den çok *Diablo*'ya yakınsadığı fikrineyse katılmıyorum çünkü her eşya, her başarı için bol bol hareket edip çatışmanız gerekiyor. Oyundaki en büyük düşmanlarınız Manhattan'ı ele geçirmiş farklı çeteler olacak. Hepsinin farklı amaçları olsa da nihai hedef ortak; hayatta kal ve kendi bölgeni koru. Oyunda hayatta kalmanın yolu her fırsatta siper almak olsa da oyunda bolca RYO öğesi de var. Yani elinizdeki silah düşük seviyeliyse, kafadan vuruşlarda bile ancak su tabancası etkisi yapabiliyor. Bu durumda, nişancılık kadar kalabalık düşman gruplarını ne yöne sürdüğünüz ve elinizdeki teknolojik aletleri nasıl kullandığınız da önemli hale geliyor. The Division ajanları normal kolluk kuvvetlerinin bir adım üstünde ve ellerindeki oyuncaklar da bunu fazlasıyla kanıtlar nitelikte. Kendinden açılabilir kalkanlar, yuvarlanarak hedefini bulup patlayan top bombalar ve kurulabilir otomatik taretler gibi çok sayıda ekipmanınız olacak. Oyun bunları bize yetenek olarak yediriyor. Yani seviye kazandıkça daha fazla eşyaya sahip oluyor ve zaman içinde bunlara farklı özellikler ve ekstralar ekleyebiliyoruz.

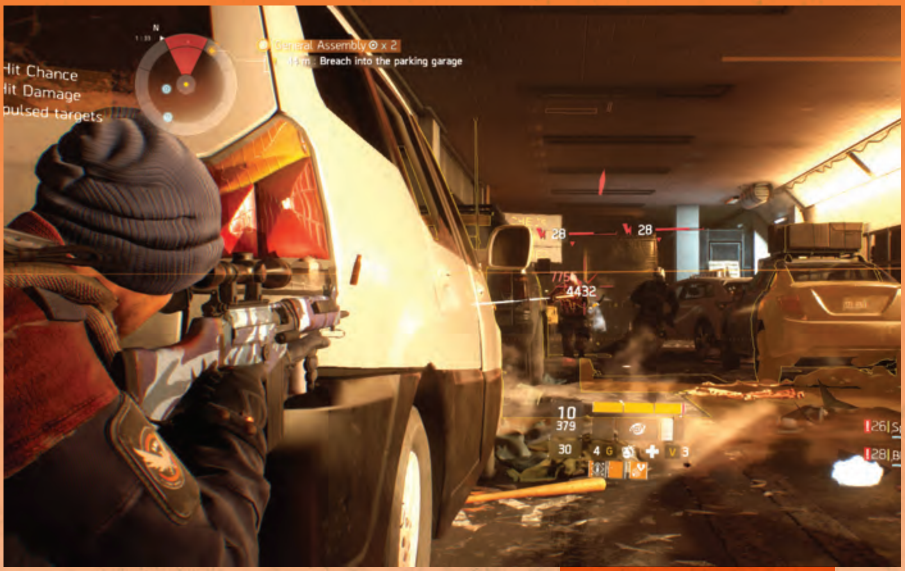
ÖLÜMÜN ATEŞLİ SALDIRI TÜFEĞİ +5

The Division'ın en başarılı bulduğum yanı da bu oldu işte. Oyunun aksiyon öğeleri öyle çeşitli ve oyuncuya yeni bir yerde olduğu hissini veren ortamlar o kadar fazla ki, aynı şeyi tekrar tekrar yapıyor oluşunuzu çoğu zaman fark etmiyorsunuz. Hatta oyunun ilk 20 saatlik kısmı olan, 30. seviyeye kadar kasma kısmı, tekrar eden görevlere rağmen hiç sıkmadan ve tempoyu düşürmeden akıp gidiyor. 20 kere de olsa, bir silah anlaşmasını bozmak veya 5-10 kere anten tamiri yapmak sırf bu yüzden oyuncuya sıkıcı gel-





İsimli düşmanları haklamak genel olarak daha zor. İmza özelliğinizi bu tarz düşmanlara saklamaya çalışın.



Modern şehir hayatı bittiğinde arabalar yeni bir işlev kazanarak siper oluyorlar.





Keskin nişancı tüfekleri yeterince etkili. Tek başınaysanız beraberinde mutlaka taret kullanın.

YETENEKLER

Oyunda tek seferde üç yeteneği bir arada kullanabiliyorsunuz. Bunlar sınıf rollerine uygun olarak güvenlik, sıhhi ve teknolojik olarak üçe ayrılmış durumda. Bu ağaçlardan seçeceğiniz iki yeteneğe ek olarak can dolduran, ekstra savunma veren veya hasar puanını güçlendiren imza yeteneklerden birini de seçebiliyorsunuz.

Yeteneklere ek olarak, pasif olarak oyunculara çeşitli bonuslar veren özellikler de seviye atladıkça oyuncuların karşısına çıkıyor. Yeteneklerinizi sürekli olarak değiştiren bir oyuncuysanız, özelliklerinizi de bunlara uygun olacak şekilde ayarlamayı unutmayın.



miyor. Kırılan camlar, patlayan lastikler ve elbette sürekli seken kurşunlar derken, adrenalinizi yükseltecek bir şeyler mutlaka oluyor. Oyunun açık dünya kısmınıysa dört kişiye kadar topluca oynayabiliyorsunuz ki bunu mutlaka yapmalısınız! Çünkü birinizin kaçırdığı bir elementi diğerinin görme şansı oldukça fazla. Çevredeki dükkânları gezmek, onları yağmalayıp eşya yapmak üzere malzeme toplamak gibi "görev olmayan görev" mantığındaki hayatta kalmaya yönelik işler grup halinde yapıldığında daha verimli hale geliyor.

Bölgelerden, görevler haricinde toplayıp açabileceğiniz çok sayıda içerik var. Yine de bunların hikâye değeri ve az biraz deneyim puanı haricinde gerçek bir ödüle bağlanmaması biraz can sıkıyor. Ses kayıtları ve raporları okumak eğlenceli olsa da, gerçek ödülü olan görevleri yapmak yerine bir sokak ötede bazen çok alakasız olabilen "günlük" konuşmaları dinlemek, onca derdin arasında aptalca gelebiliyor. *Assassin's Creed* ve *Watch_Dogs* gibi devasa dünyaları olan oyunlardan sorumlu bir firmanın, elindeki kaynakları daha iyi kullanmasını beklerdim açıkçası. Sanat eserlerini aratmayan sokaklar ve muhteşem bir atmosfer var ama bu kadarı, görev odaklı oynayan oyuncuları gezmeye ikna etmek için yeterli değil. DVO oyuncusu ödül odaklı yaşar. Sen ona bir binanın tepesine çıktığı için veya karanlık bir ara sokağı "fethettiği" için ödül veremiyorsan o da oraya girmez. Dahası oyunda fazla rastgele içerik ve görev yok. Zaman zaman gelip sizden bir şeyler isteyen vatandaşlar haricinde karşınıza çıkacak her şey önceden yerleştirilmiş oyun etmenleri oluyor. Şu eğlenceli dünya içinde *Destiny*'de olduğu gibi canlı etkinlikler ve bir anda oyuncuları o noktaya çekecek ödüllü olaylar olmasını açıkçası her şeyden çok isterdim.

Neyse ki ana görevlerin böyle bir sorunu yok. Bu görevler hem Manhattan'ın sembol noktalarında geçiyor hem de *Tom Clancy* romanı kalitesindeki öyküyü sağlam ilerletiyor. Oyunun hemen başlarında bölgenin posta binasını ele geçirip operasyon merkezimiz olarak kullanıyoruz. Elbette burayı bulduğumuz haliyle bırakmanın bize fazla faydası yok. Merkezin teknoloji, sağlık ve güvenlik olmak üzere üç kanadı var. Oyun haritasındaki ana görevler de bu kanatların geliştirilmesine yarayan puanlar sunuyor oyuncuya. O puanlarla işinize yarayan bölümleri yapmak size kalmış durumda. Yapılan geliştirmelerin hem aktif, hem de pasif etkileri oluyor. Örneğin güvenlik merkezine köpek timi eklemek bölgelerdeki görevleri tamamlayınca gizli içeriklerin yerini gösteriyor ama aynı zamanda patlayıcı bombalara farklı yetenekler veren yeni özellikleri de açıyor. Oyun sonunda etkin olmak istiyorsanız, bütün kanatları %100 olarak tamamlamanız şart, buna rağmen kullandığınız yeteneklere göre seçim yapmanız daha faydalı oluyor.

NEREDE BENİM İÇERİĞİM?

Görevlerden sıkılıp biraz PVP yapmak isterseniz şu an için yegâne seçeneğiniz haritanın ortasındaki **Dark Zone** bölgesi. Buraya tek başınıza girmek istemezsiniz çünkü bütün oyuncuların bir arada olduğu, herkesin birbirini öldürebildiği bir alandan bahsediyoruz. Dark Zone'da düşürdüğünüz eşyaları, envanterinize katamıyorsunuz. Bunun yerine önceden belirlenmiş çıkartma noktalarına gidip düşen eşyaları teslim etmek üzere helikopter çağırmak gerekiyor. Ama bu noktada çok ciddi risk altındasınız. Çünkü 1) Helikopter hemen gelmiyor, 2) Çağırıldığından bütün oyuncular haberdar oluyor. Siz beklerken bölgeye gelen diğer oyuncular sizin gibi eşyalarını teslim etmek istiyor da olabilirler, ganimetiniz için sizi avlamak istiyor da olabilirler…

Herhangi bir oyuncuya saldırdığınızda Rogue konu-



THE DIVISION'IN GÜZELLİĞİ, OYUN SONUNDAKİ ISSIZLIĞI HAFİFLETEMİYOR

E3 VE GERÇEKLİK

The Division'ın bu kadar beklenmesinin önemli nedenlerinden biri çıkış yaptığı E3 videosuydu. O dönem videoda gösterilen özelliklerin oyuna yansıyıp yansımayacağı veya oynanış açısından Watch_Dogs gibi hayal kırıklığı yaratıp yaratmayacağı merak konusuydu.

The Division görsel açıdan, videodaki kaliteyi fazlasıyla yakalayabiliyor. Oynanış olarak da gösterilen cihazların ve mekaniklerin çoğu oyunda mevcut. Buna rağmen drone'ları oyun dışında tabletten yönetmek ve sürekli aktif olarak başka oyuncularla aynı noktada bulunmak gibi vadedilen özelliklerin bazıları oyundan çıkarılmış. İyi bir oyun olup olmamasından bağımsız olarak söylemek gerekirse The Division, hedeflenen görsel ve oynanış kalitesini yakalamış. Yine de Ubisoft'un henüz yapmadığı içeriklere ait videolar sunarak oyuncuların beklentileri yükseltmesi yerine elinde olan materyalleri göstermesini dilerdim.





Kapalı alanlar daha fazla siper ve saklanma alanı sunuyor. Bu durum düşman sayısı arttıkça lehinize dönebiliyor.

muna düşüyorsunuz. Rogue olan oyuncular, yakında bulunan diğerleri tarafından görülüyor ve avlanarak başlarına konulan ödül alınabiliyor. Oyunun en riskli ve en heyecanlı bölgesi Dark Zone'lar. Burada, söylediğim üzere yanınızda arkadaşlarınız olması veya başka bir gruba takılmanız çok önemli. Aksi takdirde taşıdığınız eşyaları dışarı çıkarabileceğinizi çok sanmıyorum. *The Division*'ın bir diğer güzel yanı da sesli iletişimin çok rahat çalışması. İngilizceniz de iyiyse herhangi bir oyuncunun yanına gidip "katılabilir miyim?" demek genelde yeterli oluyor. O yüzden oynayacak arkadaşınız olmasa bile dost edinmeye çalışmaktan çekinmemelisiniz.

BİRİMİZ HEPİMİZ, HEPİMİZ İÇERİK İÇİN!

Oyunda zindanlara karşılık gelen dört kişilik görevler ise, hem kurgu hem de içerik olarak hiç fena değil. Genel olarak her görevin ilginç bir öyküsü ve kurgusu var. Lakin çevrimiçi oyunları seven Oyungezerler bu görevlere dudak bükebilir. Zira mekânların çekiciliği bir yana bırakıldığında, görevler fazlasıyla sıradan. Değişik bir oynanış elementi veya oyuncuların uygulaması gereken küçük numaralar hiçbir görevde yok. Kurgu basit; ilerle ve sonra dalga dalga düşmanların gelmesini sağlayan etkinliği başlat. Bu etkinlik dediğim olay da büyük bir şey değil. Bazen yangın fıskiyelerini açmak, bazense bir rehineyi çözmek… Minyonlarla işiniz bittiğindeyse patronun olduğu meydana inip onunla kapışıyorsunuz ve sonra İstiklal Marşı ve kapanış. *The Division*'ın altyapısında klasik tank, hasar ve şifacı zihniyeti olsa da bunu oyunda kullanmaya pek gerek olmuyor. Çoğu zaman güçlü hasar verebilen dört oyuncunun bir araya gelmesi yeterli oluyor. Bunu da başardıysanız tebrikler; oyun sonu içeriğinin tamamını 10-20 dakikada gördünüz.

Böylece asıl sorunumuza geldik… Oyundaki 20 saatlik içeriği tamamlayıp son seviyeye geldiğinizde, aynı içeriğin tekrarlanması haricinde yapacak fazla bir şey olmadığını fark ediyorsunuz. Seçilen görevleri bonus ödüllerle günlük görev olarak tekrar yapmak ve Dark Zone'da aynı bölgeleri turlamak dışında şimdilik yapacak fazla şey yok. Siz bu incelemeyi okurken, Incursion denilen daha da zor dört kişilik bölümler oyuna eklenmiş olacak lakin burada da toplamda 5-6 farklı görevi geçemeyecek bir içerikten bahsediyoruz. Bu kesinlikle ama kesinlikle yeterli değil. Düzgün PVP içeriği, son seviyeye özel bölgeler ve görevler olmadan oyuncuları daha parlak eşyalarla tutmak uzun ömürlü olması istenen bir oyun için sağlıklı bir çözüm değil. İnanın bana seviye atlarken ne kadar keyif aldıysam, son seviyede de o kadar sıkıldım. Çünkü aldığım o high-end isimli silahın, daha fazla eşya bulmam haricinde fazla anlamı yok. Onu diğer oyunculara karşı bile deneyemiyorum çünkü. Dark Zone'da oyuncu avlasam, saatlerimi harcadığım Dark Zone seviyelerimi saniyeler içinde kaybedebiliyorum. Girebileceğim bir ekstra PVP modu yok. *Destiny*'de de benzer sorunlar vardı ama en azından ek içerikleri satın almayan oyunculara bile PVP olarak sağlam içerik sunulabiliyordu. *The Division*'ın bunu başardığını düşünmüyorum ve ileride başarabileceği



Challenge Mode görevlere giriyorsanız koordinasyon ve sesli iletişim büyük önem taşıyor.





Oyundaki güvenli evlerden biri de Ubisoft'un hayali New York stüdyosu. Etraftaki maymunlar ne anlama geliyor acaba?

konusunda da ciddi şüphelerim var.

"Peki nerede bu oyunun içeriği?" derseniz cevap aslında çoğu Ubisoft oyununda olduğu gibi Season Pass'te saklı. Oyun sonu içeriğine gerçek anlamda ulaşmak için ülkemizde neredeyse oyunun kendisi kadar pahalı olan Season Pass'i almanız gerekiyor ki çıkacak içeriklerden faydalanabilesiniz. Oyun sonu içeriği o kadar kısıtlı ki bana ciddi anlamda Ubisoft'un oyunculara Season Pass aldırmak için asıl oyunun içeriğini kıstığını düşündürdü. *The Division*'ın end-game'i sonradan çıkacak paralı içerikle gayet güzel toparlanıp kendine gelebilir ancak bu mevcut halinin zayıflığı için bir özür sayılmaz. 20 saatlik bir maratonu bitirip ödül odasına geldiğinizde içeride kimsenin, hatta bir kupanın bile olmadığını düşünün. *The Division*'ın oyun sonu içeriği hakkında işte tam olarak böyle hissediyorum.

BU ŞEHİR İNSANI BOĞAR

Bütün kusurlarına rağmen *The Division*'ı kurtaran yanı, fazlasıyla eğlenceli olması. Yapay zekâ bir çevrimiçi oyundan beklenecek seviyede. Sipere çöktüğünüzde bombalarla sizi dışarı çıkarmak veya ortalıkta boş boş dikilmemek gibi temel prensipleri uyguluyor ama beklentilerinizi çok da yükseltmeyin derim. Kafaları o kadar çalışmıyor. Özellikle ilk 10 saatin sonrasında düşman tiplerini ve nasıl davrandıklarını, öncelikle hangilerini haklamanız gerektiğini çözüyorsunuz ve olay büyük ölçüde bitiyor. Şehirde paralı askerler, hapishane kaçakları, herkesi yakmaya çalışan "temizlikçiler" ve isyancılar olarak farklı düşman grupları bulunuyor. Hepsinin kendi bölgesi var ama çakışan noktalarda birbirleriyle çatıştıkları da olabiliyor. Temel olarak baktığımızda her düşmanın kendine ait bir iki özel adamı olsa da geriye kalanlar çok farklı değil. Örneğin temizlikçilerin alev makinalı birimleri uzaktan silahla ateş ederken yeterince yaklaşabilirse ortalığı fazlasıyla ısıtabiliyor. Yapımcılar farklı düşman tiplerinin oyuncuyu fazla zorlayacağını düşünmüş olacak ki çoğunun zayıf noktaları var. Bu da çatışmaları tatsızlaştırıyor.

Seviye atlarken genelde eşdeğer silahlar kullanıldığından çok sorun değil ama özellikle oyun sonu içerikte biraz denge sorunu da mevcut. *Borderlands* ve *Destiny*'de genelde uzaylı avladığımız için çok göze çarpmıyordu ama çatışmaya dayalı bir oyunda dakikalarca kurşun yiyip ölmeyen insanlarla bir arada olmak zamanla rahatsız etmeye başlıyor. *Benzer oyunlarda* üzerinize gelen büyü, uzaylı ve bomba benzeri şeylerden fiziksel olarak kaçmak eğlenceli iken burada siperinize sürekli olarak gelen, durdurulamaz bir güçle uğraşmanız gerekiyor. Daha önce söylediğim üzere elinizde yeterince atış gücü varsa bunun da öyle aman aman esprisi olmuyor açıkçası.

Tom Clancy's The Division bu haliyle Ubisoft geleneğini bir kez daha tekrarlıyor. Bolca potansiyeli olan, oynanışı keyifli ama teknik veya idari nedenlerden dolayı hedefi tutturamayan bir oyun. *Destiny*'ye imreniyor ve PC'nizde benzer bir oyun oynamak istiyorsanız bir süreliğine tadını çıkarabilirsiniz. Fakat karar verirken oyunun asıl yaşam alanı olan end-game'in şu an kurak bir çölden farkı olmadığını unutmayın. O çölü yeşillendirmek elbette Ubisoft'un elinde ama riske girip şimdiden yatırım yapmak yerine ek içeriklerin neler olduğunu görmek için biraz beklemeniz akıllıca olabilir.

+

- Muhteşem ortamlar
- Canlı dünya
- Çatışma mekanikleri
- Bolca kostüm seçeneği

−

- Oyun sonu içeriği çok sınırlı
- Gerçek anlamda PVP modları yok
- Denge sorunları
- Klasik "tankla - iyileş - hasar ver" mekaniği düzgün çalışmıyor

7+

SON KARAR

"End-game içerik sunmayan bir online oyun olur mu?" sorusunun yanıtı.





Farklı sınıf ve eşyalarla deneyler yapmak çok eğlenceli olmuş.



Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Crate Entertainment **Dağıtım:** Crate Entertainment **Dijital İndirme:** 39 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 13+ **Dahası İçin:** grimdawn.com

GRIM DAWN

KIYAMETİN KARANLIĞINDA KIZIL BİR GÜN DOĞUYOR -EREN ERYÜREKLİ

Bir-ki-üç-dört… Sağ tıkı unutmayalım… Bir-ki-üç-dört… Bufflarımızı açalım lütfen… Bir-ki-üç… Şeklinde devam eden bu aksiyon balesini *Diablo II*'den beri tecrübe etmekteyiz herhalde. Evet, sıkılmadık belki bu oynanıştan ve önümüze gelen hemen her aksiyon-RYO da türe yeni bir şeyler katmayı başardı. Ama işte adını koyamadığım bir eksiklik vardı hep. *Diablo*'nun kendi devam oyunu da dâhil olmak üzere o sihirli formüle ulaşabilen, aynı izi bırakabilen bir oyun olmadı benim için. Arada *Sacred*, *Titan Quest* ve son zamanlarda parlayan yıldızı *Path of Exile* buna çok yaklaştı aslında. Fakat "o oyun" olamadı hiçbiri. Ama şimdi elimde *Titan Quest* ve *Diablo*'nun yapımında çalışmış tecrübeli ellerden çıkma müthiş bir oyun var: *Grim Dawn*. Yıllardır aranan kan yoksa bulundu mu? Cevabı öğrenmek için okumaya devam edin…

BİZ KİMİZ, N'APIYORUZ, BURASI NERESİ?

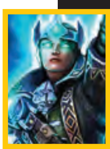
Burası Cairn isminde bir dünya ve hemen her köşesinde de tehlike pusuya yatmış bekliyor. *Grim Dawn*'ın fazlasıyla silik ve yegâne eksisi olarak gördüğüm hikâyesi aslında kötü değil, sadece sunumu zayıf ve NPC'lerin kafasındaki işaretlere tıklayıp aldığımız görevlerden ve sağda solda bulduğumuz bilgi kırıntılarından ibaret. Gaza getirici ara videolar ise maalesef hiç yok. Fakat! Bu durum hemen hiçbir şey hatırlamadan geldiğimiz ve kıyametin kopmuş, insanlığın sağda solda ufak topluluklar halinde yaşamakta olduğu dünyasına olan ilgimizi daha bir kabartıyor aslında. Zira biz keşfettikçe bu kaderin sillesini yemiş dünya açılıp güzelleşiyor. Karşılaştığınız farklı gruplarla dost veya düşman olabileceğiniz seçimler bol bol karşınıza çıkıyor ve kimi zaman insanların kaderini tayin etmek de bize kalıyor. Bizse Aether denen maddeye maruz kalmış şekilde yeni güçlerle bu yabanıl dünyaya uyanıyoruz, vakit kaybetmeden de sol tık düşmanı maceramıza başlıyoruz zaten.

Ama ne macera! Bir kere *Grim Dawn*'ın dünyası çok büyük. Ana haritaların tasarımı sabit olsa da aşırı geniş olmaları sebebiyle git git bitmiyorlar ve en uç noktasına kadar dopdolular. Bu statik gibi görünen yapı sürekli değişen düşman formasyonları, sürpriz Hero karşılaşmaları ve yer yer değişen harita öğeleriyle dengelenmiş. Çoğu oyunda yaptığım ve zaman zaman hayal kırıklığına uğradığım "dur şu köşede ne varmış" gidişleri burada çoğunlukla ödüllendirildi ve keşfetme arzumu kamçıladı. Oyunun harita anlamın-

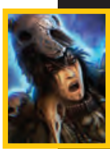
SINIFLAR



SOLDIER
Klasik kılıçlı kalkanlı veya ağır baltalı adamımız. Özellikle Demonilitionist'le karışımından doğan Commando ile fena halde ölümcül ve orta menzilde de etkili.



ARCANIST
Aether gücünü elemental büyülerle birleştiren bu arkadaş kalabalıklara karşı epey etkili. Defansif zaaflarını ise Soldier ile karışımı olan Battlemage olarak kapatabilirsiniz.



SHAMAN
Doğanın güçleriyle bir olan Shaman ağır silahlarda ve çağırma büyülerinde etkili. Arcanist'le birlikte dönüştüğü Druid sınıfında büyülerinin şiddeti bir hayli artacaktır.



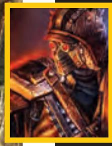


O tatlı nostalji duygusunu hissediyor musunuz?



Oyunun atmosferi ilk anlardan itibaren insanı kucaklayıp hiç bırakmıyor.

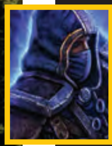
SINIFLAR



DEMOLITIONIST
Bu elit sınıf uzaktan ateş büyüleri ve tüfeklerle savaşmayı seviyor. Yanına Nightblade koyduğunuzda ise Saboteur olup her tarafı aleve ve patlamalara boğuyor.



OCCULTIST
Lanetler, zehirler ve türlü çeşit düşmanı süründüren büyü bu arkadaşta. Shaman'la birleştirip şaşırmış düşmanların arasına ayı salmak epey eğlenceli.



NIGHTBLADE
Oynaması en keyifli sınıf olarak gördüğüm bu suikastçıların ölümcül saldırıları beni benden aldı açıkçası. Yanına koyulacak Arcanist büyüleriyle ortalığın tozunu attırabilirsiniz.

daki bir diğer artısı görevleri ve önemli noktaları onlara yaklaşana kadar göremiyor oluşunuz. Dolayısıyla bol bol dolaşıp keşfetmeyi cesaretlendiren ve oyunu A noktasından B noktasına git şeklindeki bir kısır döngüden kurtaran yapımcılara ilk övgümü burada yapıyorum. Ve bu daha başlangıç.

BANA BİR SINIF VER... BİR SINIF DAHA VER SEN

Lafı uzatmadan söylüyorum: *Grim Dawn*'ın karakter geliştirme sistemi harika arkadaşlar. Öncelikle *Titan Quest*'ten hatırlayabileceğiniz ikili sınıf özelliği burada da var ve gayet kullanışlı. Altı adet ana sınıftan, seçtiğiniz iki tanesiyle yapabileceğiniz kombinasyon sayısı 21'e ulaşıyor (kutuya bakanız). Tabii durum böyle olunca vereceğiniz puanlarla yarattığınız karakterleri epeyce özgünleştirebiliyorsunuz. Söz gelimi Nightblade ve Occultist karışımı yaptığım bir karakterde (Witch Hunter oluyor ismi bu noktada) hem Nightblade'in düşmanları yavaşlatıp zayıflatan aurasını hem de diğerinin benzer özellikteki lanetlerini kullanarak, hafife alınamayacak kalabalıkları güçsüz düşürüp aralarında hızla katliam yapabildim. Bu sırada çağırdığım kargalarsa geri kalanları oyalayarak bana zaman kazandırdı. Aynı şekilde durduğu yerden uzun menzilli saldırı yapan Soldier sınıfı bir karakterin, bir Demolitionist yeteneği olan yere alevli çukur açması da hayli işe yarıyor. Eşyalarınızdan gelebilen özel yetenekler ve apayrı bir dünya olan Devotion ağacından açabildiğiniz pasif yetenekleri de hesaba katınca on binlerce özgün build'in yolu açılmış oluyor oyunda. Yetenek puanlarınızı geri alabildiğiniz de düşünüldüğünde, oyunun neresinde olursanız olun farklı bir yön seçebilir ve oradan ilerleyebilirsiniz. Yapımcıların bu esnekliği sunmuş olmaları cidden önemli ve *Grim Dawn*'ı benzerlerinin bir adım önüne taşıyan bir özellik. Yeteneklerin görsel olarak iyi kotarılmış ve çeşitlilik arz ediyor oluşu da sıkılmadan tıklamaya devam etmek için oyunun sunduğu iyi sebeplerden biri. Zaten tok vuruş hissi ve giderek güçleniyor olmanın verdiği tatmin sayesinde sıkılmaya pek zamanım da olmadı açıkçası. Aksiyon RYO'ların kaçınılmaz sorunu olan kendini tekrar durumu ise şöyle bir dokunuşla aşılmış: Diyelim ki düşman fraksiyonlardan birisine çok yüklendiniz ve onların sizden nefret etme oranı yükseldi. Bu durumda, bu arkadaşlar da size daha kalabalık gelmeye, kahramanlarını daha çok üstünüze salmaya başlıyor. Hele ki bu nefret-metreyi "Nemesis" seviyesine getirebilirseniz (ki bu epey bir zaman alacaktır) o grubun en kallavi şampiyonu ile her an karşılaşabilirsiniz demektir. Bu dinamik yapı aynı bölgelerde dolansanız bile sürekli farklı bir mücadele içinde olmanızı sağlıyor ve düşen eşyaların kalitesini sizin gücünüz seviyesine çekiyor. Dost oluşumların seviyesini yükselttiğinizde ise daha çok yardımcı birim, özel eşyalar, market bakkal indirimleri ve da daha fazla özelleştirme emrinize amade oluyor. Eh bundan iyisi Şam'da kayısı değil de nedir?

BU KADAR EŞYAYI NEREYE KOYACAKLAR?

Oyunda tahmin edebileceğiniz gibi ÇOK fazla eşya düşüyor. Çoğunu satıyoruz geldiği gibi evet, ama buraya yapılan ince bir dokunuştan bahsetmeye değer. *Diablo 3* oynayanların bildiği üzere orada doğru dürüst bir eşya düşmesi için aynı yerleri farmlamaktan illallah dersiniz ama buna devam etmek zorundasınızdır. Sonradan eklenen Rift Dungeon'lar da ancak sınırlı bir etki yaratabildi bu konuda. *Grim Dawn*'da ise bu süreç çok daha doğal işliyor ve yol üstünde düşen eşyalarla nitelikli bir build yapmak mümkün oluyor. Kısacası bıktırmıyor, "bin kere girdik şu zindana hâlâ iyi bir şey düşmedi!" dedirtmiyor. Olaydan kopmuyorsunuz hiç. *Grim Dawn* oyuncusunu seviyor ve aptal yerine koymuyor. Eşya toparlamanın akıcı ve eğlenceli olabileceğini yeniden hatırlatıyor.

İŞTE O OYUN!

Üşenmeyip tekrar kurup baktığım *Diablo II* hâlâ türün en iyisi, buna şüphemiz yok. Fakat onun ve *Titan Quest*'in en iyi yanlarını alıp gelen *Grim Dawn*'ın başarısı da azımsanmayacak düzeyde. Evet, hikâyesi biraz bayık ama kesiş zevkli mi? Zevkli. Sınıflar birbirinden ayrışıyor mu? Hem de nasıl! Düzgün eşya düşüyor mu? Düşüyor. Boss savaşları keyifli mi? Keyifli! Buna aşırı uygun fiyatını, sistemi üzmeyen başarılı optimizasyonunu, bug'sız olmasını ve kısa yükleme sürelerini de ekleyin. Multisi de eski *D II* tadında; ne eksik, ne fazla. Eh o zaman şunu rahatlıkla diyebilirim. *Grim Dawn* beklediğimiz, istediğimiz, işi sulandırmayan, derinliği de abartmayan *Diablo II*'nin gerçek mirasçısıdır. Evet, dedim bunu ve zamanın beni haklı çıkaracağına da inancım tam. Kasvetli gecenin ardından gelen şafak kadar parlak bir oyun bu.

+

- Karanlık ve yakanıza yapışan kıyamet sonrası atmosferi
- Geniş ve yayla gibi oyun alanları
- Çifte sınıf seçebilme özelliği
- İçerik ve çeşitlilik had safhada
- Karakterinizi özelleştirebilmek için yığınla seçenek
- Oyuncu dostu oluşu
- Fraksiyon puanları oyunun gidişatına epey etki ediyor
- Fiyat performans

–

- Hikâye sunumu zayıf kalmış
- Multiplayerın oldukça sade olması ve nadir yaşanan kopmalar
- PVP şimdilik yok

8+

SON KARAR

Arkadaşlar hayırlı olsun, sonunda beklediğimiz "gerçek" Diablo 2 devam oyununa kavuştuk.



BELEŞ CEVHERLER





UÇUP GİTMİŞ OYUN FİYATLARINDAN HEPİMİZ ŞİKÂYETÇİYİZ AMA ASLINA BAKARSANIZ İŞİN BİR DE ÖTEKİ TARAFI VAR; ORTALIK ÜST KALİTE ÜCRETSİZ OYUNLARLA DOLU! BİZ DE BU AY HEM CEBİMİZ SICAK KALSIN, HEM DE OYUN ALIŞKANLIKLARIMIZDAN VAZGEÇMEYELİM (TATLI HAYAT) ŞİARIYLA, KENDİ BİLDİĞİMİZ, OYNADIĞIMIZ BELEŞ GÜZELLİKLERİ BİR ARAYA GETİRMEYE KARAR VERDİK. TABİİ LOL'DÜR, DOTA'DIR, SONRA EFENDİME SÖYLEYEYİM THE OLD REPUBLIC'TİR, LOTR ONLINE'DIR FALAN DEĞİL BAHSEDECEKLERİMİZ, ONLARI ZATEN BİLİYORSUNUZ. AMA BİRAZCIK DERİNLERDE KALMIŞ, KEŞFEDİLMEYİ BEKLEYEN NE CEVHERLER VAR BİR BİLSENİZ...

HEROIN'S QUEST
THE HERALD OF RAGNAROK

NOTU 7



Tür: Macera **Yıl:** 2012 **Yapımcı:** Crystal Shard
Kimler Oynasın: Sierra klasiklerine doyamayan maceracılar **Nerede:** Steam

Steam'in gizli cevherlerinden biri olan *Heroine's Quest*, adından da anlayabileceğiniz gibi eski dostumuz *Quest for Glory* serisine ve Sierra'nın altın günlerine yazılmış bir aşk mektubu. Pikseli grafikleri ve klasik macera oyunlarının alışılageldik etmenlerini barındırması şöyle dursun, başarılı bulmacaları ve merak uyandırıcı konusuyla da türün hayranlarını mest ediyor.

Bulmacaların birden farklı yolla çözülebilmesi, açlık ve soğuk gibi etmenlerin oynanışa direkt etki etmesi, onlarca yan görev, her düşman için ayrı bir dövüş stratejisi geliştirme zorunluluğu getirmesi gibi etmenler oynanışa ciddi anlamda derinlik katıyor. Oyunun hemen başında bizlere üç farklı sınıf (savaşçı, hırsız, büyücü) seçme imkânı tanımasıysa karşılaştığınız engellere yaklaşımınızı direkt olarak etkileyen ve yeniden oynanabilirliği arttıran bir diğer önemli artı. Bir de bunlara Viking mitolojisiyle bezenmiş hikâye örgüsünü kattınız mı (Loki mi o?) dört dörtlük bir serüven elde ediyorsunuz. **-M. İhsan**







Kardan buzdan bezince hana gidip muhabbet döndürmek en güzeli..



NOTU 7

ETERNAL SENIA

Tür: JRYO **Yıl:** 2015 **Yapımcı:** Holy Priest
Kimler Oynasın: İçinin yağlarını eritesi gelenler
Nerede: Steam

Hani çok sık oynadığımdan değil de, *To the Moon* ve *The Amber Throne*'dan merak edip Steam'deki RPG Maker'la yapılmış oyunların arasında avare avare dolaşıyordum. *Eternal Senia*'yı o sırada keşfettim. Hem notu çok iyiydi, hem de bedavaydı. Kullanıcıların birinin yaptığı "Bu oyun bedava değil. Gözyaşlarınızı silmek için bir sürü kâğıt peçete almanız gerekiyor." yorumundan da gaza gelip bir indireyim dedim.

İyi ki de öyle yapmışım. *Eternal Senia* hakikaten çok çok tatlı bir oyun çıktı. Son derece basit yapıda bir RYO kendisi. Bildiğimiz anlamda bir savaş sistemi bile yok. Düşmanın yanına gidiyorsunuz ve eşyalarınız ve seviyeniz yeterince iyiyse onun canı sizinkinden önce bitiyor, kazanıyorsunuz. Hepsi bu. Bölümler kısa. Bolca gizli yer var ama onları da bulmanız çok uzun sürmüyor. Öyle hızlı hızlı ilerleyip 3-5 saatte bitiriyorsunuz oyunu.

Hikâyesi de aynı şekilde basit ve güzel *Eternal Senia*'nın. Görsel benzerliğinden



ötürü *Undertale* gibi bir şey beklemeyin tabii. Dediğim gibi, her şeyiyle basit bir oyundan bahsediyorum. Ama bu huzurlu, minimal havasının içinde anlattığı öyküyle insanı etkilemeyi de iyi başarıyor.

Eternal Senia'yı indirin, dursun Steam hesabınızda. İnsanın böyle kendi halinde bir şeyler oynayası geliyor bazen. O gün geldiğinde bir girip bakarsınız. Pişman olmayacağınız garanti. **-Ömer**

Pikselize grafiklerin aksine artwork'ler bayağı inandırıcı.



NOTU 8

BATTLE FOR WESNOTH

Tür: Strateji **Yıl:** 2003 **Yapımcı:** David White
Kimler Oynasın: Fantastik bir stratejiye gömülesi gelenler **Nerede:** www.wesnoth.org

Eğer *HOMAM* tarzı, fantastik şehir kurma ve ordu yönetme oyunlarını seviyorsanız *Battle For Wesnoth* tam size göre demektir. Açık kaynaklı ve tamamen ücretsiz bir yapım olmasına rağmen AAA oyunlarda görmeyi bekleyeceğiniz türden bir derinliğe sahip kendisi. Örneğin her birimin kendine özgü avantajlara ve dezavantajlara sahip olması, haritadaki arazi çeşitlerinin savaşa direkt etki etmesi, gece gündüz döngüsünün birimleri ve çatışmaları olumlu ya da olumsuz etkilemesi, hayatta kalan askerlerinizin giderek rütbe atlaması… Buna bir de elf, cüce gibi Tolkien-vari fantastik ırkların yanı sıra Ejderha Mızrağı Serisi'ndeki Ejderanları hatırlatan Drakes gibi farklı ırklar da eklenince değmeyin keyfimize.

Wesnoth'un bir diğer çarpıcı yanı öğrenmesinin kolay, ama ustalaşmasının cidden zor olması. Bunun en büyük nedeni birimlerinizin düşmanınıza vurabileceğinden asla tam olarak emin olamamanız. Böylece her şey iyi giderken planlarınız bir anda tepetaklak olabiliyor ve kendinizi beyaz bayrak sallarken bulabiliyorsunuz.

Normalde 16 bölümden oluşan bir ana senaryoya ve çok oyunculu seçeneğe sahip olsa *Wesnoth* hayranları tarafından geliştirilen pek çok başarılı yan senaryoya da sahip ve büyümeye de devam ediyor. Türkçe dil desteği de cabası. Mutlaka göz atın. **-M. İhsan**





NOTU 7

ELSWORD

Tür: Beat 'Em Up / RYO / DVO **Yıl:** 2013
Yapımcı: KOG **Kimler Oynasın:** Basit, hızlı ve güzel stres atan bir şeyler isteyenler
Nerede: Steam

Derin oyunlara gömüldüğüm zamanlardı. Hayvan gibi RYO'ların arasında çerez niyetine *Civilization* ve *Heroes* oynuyordum, öyle düşünün. Tabii doğal olarak canım şöyle basit, çatır çutur tuşlara abanıp oynayabileceğim bir şeyler istedi bir süre sonra. Biraz da hızlı olsundu, aksiyonu özlemiştim. Ama bir taraftan da RYO'msu bir gelişme sistemi olsundu falan… İşte aradığımı o oyunda buldum: *Grand Chase* (heheh, hayır *Elsword* değil).

Geçenlerde yine bir oynayasım geldi ama baktım kapanmış *Grand Chase*. Üzüldüm hakikaten, güzel oyundu. Private server'larda hâlâ yaşıyor ama o eski tadı da kalmamış. Var mı öyle bir şeyler başka diye bakınırken keşfettim *Elsword*'ü ve tamam dedim, aradığımı buldum yine.

2 buçuk boyutlu, anime tarzı görselliğe sahip, beat 'em up'la RYO karışımı bir oyun kendisi. Kılıç, mızrak, ok-yay, büyü vs. kullanan, oynanışları bayağı bir farklı 10 karakter ve her karakterin 3'er tane alt sınıfı var. Görevimizi seçiyor, yanlamasına ilerliyor, tuşlara abana abana saldırıp yetenek kullanıp vs. yaratık kesiyoruz. Oynanış bundan ibaret sayılır aslında. Onun dışında eşya düşürme, geliştirme, parçalama, satma gibi RYO tadını arttıran mevzular da var. Oyun genelde 4 kişilik zindanlarda geçiyor ki bir zindanın bitmesi genelde 5 dakikadan fazla sürmüyor.

Nispeten iddiasız bir yapım olmasına rağmen komple seslendirmeli ayrıca oyun (üstelik hem İngilizce hem Korece). Teknik altyapı olarak biraz sıkıntılı yalnızca. Oyuna girmek 2-3 dakika alıyor örneğin, biraz oynayıp çıkayım mantığında bir yapım için fazla uzun. 1-2 kere de cört diye Windows'a atmışlığı var beni sağolsun. Ama keyfini baltalayacak sıkıntılar değil bunların hiçbiri. Tam "10 dakika girip zindan keseyim"lik bir şey *Elsword*.
-Ömer





NOTU 6

THE SAD STORY OF EMMELINE BURNS

Tür: Görsel Roman **Yıl:** 2016 **Yapımcı:** Ebi-hime / Sekai Project **Kimler Oynasın:** Sakin bir akşamüstü çayınızı çerezinizi alın ve bu kısa öykünün tadını çıkarın **Nerede:** Steam

Bu oyun aslında bir oyun değil, öncelikle onu belirteyim. *TSSOEB* bir görsel roman, fakat genel görsel romanlardan alışık olduğumuz seçenekler burada mevcut değil. Yani alıyorsunuz içeceğinizi başına kuruluyorsunuz ve yaklaşık 2 saat boyunca akan anlatımı takip ederek beleş 8 başarımınızı da cebe atıp oyunu kapıyorsunuz.

Peki, buna değer mi? Elbette değer, zira içinde *shojo ai* (kızlar arasındaki gönül ilişkisi diyelim) öğeleri barındıran bu hikâye gerçekten de iyi yazılmış ve kısalığına rağmen aklınızda kalıcı bir iz bırakmayı başarıyor. Bu tür yapımların duayeni ebi-hime'nin bir game jam'de (kısa oyunların hızla yapıldığı etkinlik) yarattığı oyun, isminden nefret eden **Toma** adında bir kızın mezarlıkta karşılaştığı **Emily'nin** trajik öyküsünü dinlemesi üzerine kurulu ve tabii ki yolda birkaç sürpriz de sizi bekliyor. Göz okşayan şık çizimleri ve dinlendirici müzikleriyle atmosferini başarıyla kuran oyun sıkılmadan izleniyor. Ayrıca öyküyü anlamak için iyi derecede İngilizce bilmeniz gerektiğini de hatırlatalım. **-Eren E.**





Yanlış tahmin ettiniz, oyunda su savaşı yapmak yok.

BENEATH A STEEL SKY

Tür: Macera **Yıl:** 1994 **Yapımcı:** Revolution Software **Kimler Oynasın:** Broken Sword hayranları **Nerede:** GOG

Broken Sword serisiyle ünlü Revolution Software'den distopik bir gelecekte geçen, cyberpunk türünde muazzam bir macera oyunudur *Beneath A Steel Sky*. Öyle ki yapımının üzerinden tam 22 yıl geçmesine rağmen (ilk olarak MS-DOS ve Amiga'ya çıkmıştı diyeyim, siz anlayın) bugün bile gerek hikâyesi, gerek seslendirmeleri, gerekse de karakterleri ve esprileriyle oynarken büyük bir zevk verir insana.

Firmanın diğer oyunlarına nazaran daha ciddi bir tonu olan yapımda bir helikopter kazası sonucu çok küçük yaşta çorak topraklara düşen ve buradaki yerliler tarafından yetiştirilen Robert Foster adındaki bir adamın macerasına konuk oluyoruz. Günün birinde bir grup silahlı güvenlik görevlisi köyünü basıp herkesi öldürür, Foster'ı tutuklar ve onu zorla bir şehre götürür. Kahramanımız ne yapıp edip buradan kaçmak istemektedir. Ancak çok geçmeden işlerin hiç de görüldüğü kadar basit olmadığı, şehri kontrol eden yapay zekânın Foster'ı içerde tutmak için elinden geleni ardına koymadığı açığa çıkar.

Beneath A Steel Sky bugün bile insanı sarıp sarmalayan hikâyesi ve 20 yaşında olduğuna hayatta inanmayacağınız el çizimi grafikleriyle "kült klasik" mertebesini sonuna dek hak ediyor. **-M. İhsan**



NOTU 9



NOTU 8

Her eşyanın rengârenk parladığı bir oyun değil Path of Exile.

PATH OF EXILE

- **Tür:** Hack 'N Slash
- **Yıl:** 2013
- **Yapımcı:** Grinding Gear Games
- **Kimler Oynasın:** "Diablo II'nin helvası buralarda çoktan yendi, yenisi yok mu" diyenler
- **Nerede:** Steam

Bir gün deselerdi ki bana; "abi *Diablo III* gelecek ama bak benzeri bedava başka bir oyun var, sen onu daha çok oynayacaksın" cevabım "yahu bırak yaa" olurdu. Ama gerçekten de öyle olmuş nihayetinde.

Kickstarter zamanlarından beri takip ettiğim ve sürekli olumlu yönde gelişen *PoE* benim için *DIII*'ü sollamış bir oyundur arkadaşlar. Çünkü yeteneklerinizi yolda geliştirip değiştirmenizi sağlayan, içtiğiniz iksirlerin bile türlü türlü özelliğe sahip olduğu muazzam bir eşya sistemi var, çünkü olması gereken karanlık atmosfere dibine kadar sahip, çünkü para yerine takas sistemi var, çünkü Pay to Win yok ve efsanevi Pasif Yetenek Ağacı'ndan bahsetmiyorum bile. Hani sırf o sayfayı görüp oyuna âşık olmanız olası. Oyunun görsel olarak *DIII* ile bariz bir stil farkı var, dolayısıyla daha karanlık bir şeyler arayanlar için de adres burası. Yapımcı ise Yeni Zelandalı. Havasından mıdır, suyundan mıdır oradan gelen işler genelde güzel oluyor artık.

Steam'de de olan oyunu bir indirip bakın derim. Hazır yeni Ascendancy paketi de çıkmışken *DIII*'ten bıkan bünyelere ilaç gibi gelecektir. **-Eren E.**

FIVE DAYS A STRANGER

NOTU 7

Tür: Macera **Yıl:** 1994 **Yapımcı:** Ben "Yahtzee" Croshaw **Kimler Oynasın:** Cthulhu benzeri kadim varlıkların kuklası olmayı sevenler **Nerede:** fullyramblomatic.com/5days

Ben "Yahtzee" Croshaw'ın bu meşhur oyununu, hatta serisini duymayanınız yoktur herhâlde. *AGS*'nin henüz çok basit olduğu, pikselin dibine vurduğumuz günlerde gelen, o basit grafiklerle muazzam bir öyküsü olan, inanılmaz bir korku oyunuydu *5 Days A Stranger*.

Centilmen Hırsız Trilby'yle ilk kez tanıştığımız oyunda terk edilmiş bir malikâneye büyük bir vurgun yapmak için giren anti-kahramanımız kendini bir grup yabancıyla içeride kapana kısılmış bulur. Çünkü "ev" kimsenin dışarı çıkmasına "izin vermemektedir." Bu da yetmiyormuş gibi aralarından biri aslında maskeli bir seri katildir ve hiç beklenmedik anlarda ortaya çıkıp evdekileri tek tek katletmektedir. Ancak Trilby çok geçmeden işin içinde daha kadim, daha karanlık bir gücün olduğunu keşfeder.

Serinin devam oyunları (*7 Days a Skeptic*, *Trilby's Notes* ve *6 Days a Sacrifice*) aynı etkiyi veremedi belki ama iyi bir hikâyeniz varsa pikselli grafiklerle bile insanı korkutabileceğinizi, o atmosferi buram buram yaşatabileceğinizi kanıtlayan *5 Days A Stranger*'ı en az bir kez oynamalısınız. Üstelik Türkçe dil desteği de var. **-M. İhsan**





SPACE ENGINE

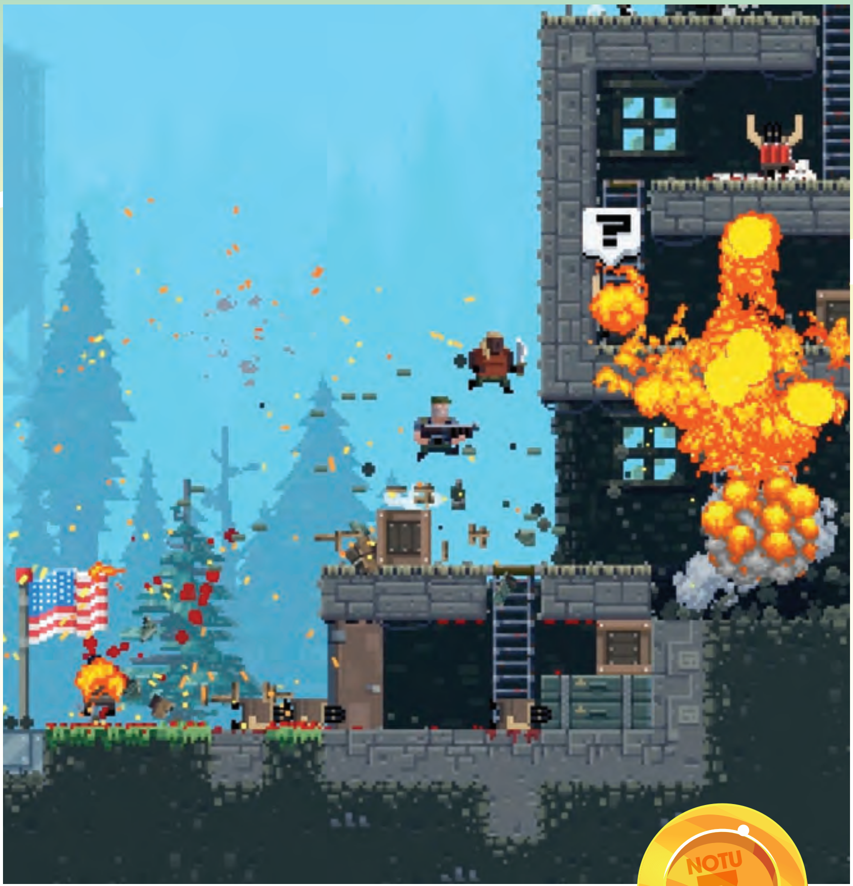
Tür: Simülasyon **Yıl:** 2015 **Yapımcı:** Vladimir Romanyuk **Kimler ~~Oynasın~~ Denesin:** Uzayın boşluğuna çekilenler **Nerede:** en.spaceengine.org

No Man's Sky'dan, *Elite: Dangerous*'dan önce, *Space Engine* vardı.

Kendisi teknik olarak bir "oyun" sayılmayabilir, zira bir konu, bir kazanma / kaybetme durumu yok. Fakat bilinen uzayı bilimsel ölçüleri ve uydu taramalarıyla, bilinmeyen uzayı ise uzayın yapısıyla ilgili astrofizik teorilerine uygun şekilde prosedürel olarak yaratan ve her köşesine gitmenize imkân tanıyan harika bir program Space Engine. Gezegenlere iniş yapabiliyor, haklarında son derece detaylı bilgiler okuyabiliyor, galaksiler arasında gezebiliyorsunuz. Cidden büyüleyici bir deneyim. **-Erim**



Bol Amerikan bayrağı ve bol patlamanın yakıştığı nadir oyunlardan The Expendabros.



NOTU 7

THE EXPENDABROS

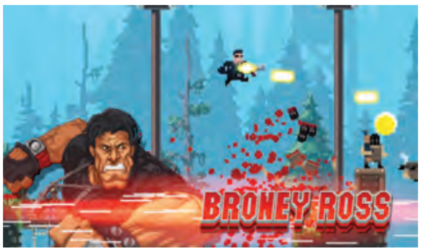
Tür: Aksiyon / Platform **Yıl:** 2014 **Yapımcı:** Free Lives **Kimler Oynasın:** Özgürlüğü mermiyle sağlayan tüm bro'lar **Nerede:** Steam

Broforce ekibinin Expendables 3 filmi için özel olarak tasarladığı *The Expendabros*, 80'li yıllardaki bol patlamalı ve anlamsız aksiyon dolu filmlere müthiş bir gönderme niteliği taşıyor.

Tıpkı *Broforce*'ta olduğu gibi her biri farklı meziyetlere sahip ünlü aksiyon karakterlerini yönettiğimiz oyunda önümüze geleni mermi manyağı yapıp dünyaya "adalet ve özgürlük" getiriyoruz. Tabii *The Expendabros*'taki karakterler sadece Expendables filmlerindeki oyuncularla sınırlı ve toplamda 7 tane. Yine de özellikle iki-dört kişi birlikte vakit geçirmek ve kontrolden çıkan patlamalar sonucu beklenmedik şekillerde ölüp kahkahalara boğulmak için biçilmiş kaftan. Kara mizah öğeleri de cabası.

Broforce'u merak ediyorsanız ama almaya değip değmeyeceğe emin değilseniz onun "light" hali diyebileceğimiz, eğlencede kesinlikle geri kalmayan *The Expendabros*'a bir şans verebilirsiniz. **-M. İhsan**







NOTU 8

FRETS ON FIRE

Tür: Müzik **Yıl:** 2006 **Yapımcı:** Sami Kyöstilä **Kimler Oynasın:** İçindeki Van Halen'ı açığa çıkarmak isteyenler
Nerede: fretsonfire.sourceforge.net

Guitar Hero'nun PC versiyonu olarak özetlememin Carlos Santana'nın efsanevi soloları kadar etkileyici olacağını düşündüğüm *Frets On Fire*, çok uzun zamandır internette dolanıyor aslında. Finlandiyalı bağımsız bir oyun geliştiricisi tarafından tasarlanan yapım, klavyenizi bir gitar gibi kuşanıp (kumanda desteği de var) monitörünüzün başında camı çerçeveyi indirten (o kadar kötü çalıyorum, evet) sololar atmanıza imkân tanıyor.

Ücretsiz bir oyun olduğundan rakiplerinin aksine herhangi bir grubun lisanslı şarkılarını içermiyor. Onun yerine üç adet, kulakların pasını silen cinsten parçayla geliyor. Ama açık kaynaklı yapısı sağ olsun, oyunun hayranları aklınıza gelebilecek hemen hemen her grubun albümlerini *Frets On Fire*'da çalışacak şekilde uyarlamış zaten. Hepsini internette ücretsiz olarak, kolayca bulabiliyorsunuz. Ha, unutmadan, *Frets on Fire X* adlı mod sayesinde dört kişiyle aynı anda oynayıp *Rock Band* atmosferi yakalamak da mümkün.

Kısacası klavyeyle solo atmak isteyenler için birebirdir *Frets on Fire*. Yeter ki eğitim görevi sırasında Jurgen Guntherswarchzhaffenstrassen'i kızdırmayın… **-M. İhsan**



Tür: Dövüş **Yapım:** Arc System Works **Dağıtım:** H2 Interactive **Dijital İndirme:** Playstore (45 TL) **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** blazblue.wikia.com

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND

PC OYUNCULARINA BİR MEYDAN DAYAĞI DAHA -VOLKAN TURAN

Arc System Games'i sevsem mi sevmesem mi bilemiyorum. Bir taraftan PC oyuncularını destekliyor, bir taraftan bazı şeyleri çok geç güncelliyor. Asıl alanı konsollar diyeceğim, o da değil çünkü doğru düzgün pazarlamıyor oyunlarını. Dövüş oyunları topluluğu zaten küçük olmasına rağmen riske girip çok zor oyunlar yapıyor bir yandan (Guilty Gear Xrd gibi) ama sonra dönüp tam tersi alışkanlıklara sahip başka bir oyun da çıkarabiliyor. BlazBlue: Chronophantasma Extend (BCPE diyelim bu komik isimli oyuna) işte tam da bahsettiğim bu "diğer oyun".

ESKİ OYUNA YENİ MAHALLE

BCPE aslında bir yaşında; bu sayfalara konuk oluşunun nedeniyse oyunun PC'ye yeni gelmesi. Bildiğiniz gibi Arc System geçen sene neredeyse tüm oyunlarını PC'ye uyarlayacağını duyurmuştu. Geçtiğimiz aylarda Guilty Gear Xrd, bu ay da BCPE PC oyuncularıyla tanıştı. Mortal Kombat X'in PC'den (yarım milyon satmasına rağmen) çekildiği bir ortamda Arc cidden alkışlanacak bir işe imza atıyor. Ama alkışlarken bir yandan da soruyoruz içimizden; peki oyun nasıl?

Oyun cillop gibi arkadaşlar (inceleme burada bitermiş). Eğer anime grafiklerine sahip dövüş oyunu seviyorsanız, hele ki air-dasher tarzı dediğimiz türün adamıysanız, BCPE mutlaka kütüphanenizde olması gereken bir oyun. Eğer yeni bir Blazblue oyuncusu olma niyetindeyseniz de seriye balıklama dalacağınız yer burası. BCP(E)'nin özelliklerinden biri, tüm özel hareketleri asıl komboyla uğraşmadan tek tuşla yapabileceğiniz bir ek sistem getirmesi. Stylish adındaki bu modda, tek tuş + yön tuşlarına basarak tüm özel hareketleri kolayca yapabiliyorsunuz. Killer Instinct'e de bu sistem geldi ve genel olarak asıl tartışma konusu "kolaylık". Çünkü yeni oyuncuların bu kolaylık nedeniyle oyunun özüne inemediği söyleniyor ama bence sorun değil, her oyuncu "pro-gamer" seviyesinde oynamak zorunda değil ki. Oynarken keyif alınıyorsa, yemişim o özü!

Yeni oyuncuların seveceğini düşündüğüm bir diğer özellik de hikâyenin sunumu. İlk Blazblue'su bu olan oyuncuların, serinin konusunu bilmediği için bazı sahnelere boş bakacağını akıl eden yapımcılar, önceki oyunların konusunu çok güzel özet geçiyor size. Yeterli İngilizceniz ve sabrınız varsa 40 yıllık Blazblue'cu gibi olabiliyorsunuz.



BlazBlue oyunları diğer air-dasher oyunlarına nazaran daha uzaktan dövüş elementlerine sahip. Spam yapan oyuncuları görmeniz olası ama başa çıkmak kolay.



Yetmemiş, dövüş oyunlarına ve Blazblue oyunlarına ait terimlerin kütüphanesini bile yapmışlar.

YENİYE KOLAY, ESKİYE ZOR

Yenilikleri seven, yeni oyuncuları seven BCPE özünde öğrenilmesi, oynaması kolay bir oyun değil (Stylish modunu es geçersek). GG Xrd'ın bir alt modeli diyebiliriz. Dövüşler biraz daha sakin geçse de uzun yer ve hava kombolarıı bazen daha hesaplı, daha zor olabiliyor. Xrd'dan farkıysa, bu komboların üst seviye için gerekmesi. Challange mod altındaki onlarca kombo görevini yapmaya çalıştığınızda zaten neyden bahsettiğimi görüp bunalıma gireceksiniz. Neyse ki online arenada ileri düzey pek oyuncu yok şu aşamada. Avrupa ülkeleri ile lag olmadan oynayabildiğinizi de belirteyim. Netcode sıkıntısı zaten Arc oyunlarında pek olmuyor, CPE'de de bulunmuyor. Asıl önerim uzun bir ders süreci olan tutorial modunu bitirmeniz olacak. Tüm ince özellikleri öğrenin, bol bol Arcade oynayın, sonra online'dan puansız maçlara çıkın, en sonra puanlı Rank maçlarına dalın, yoksa biraz üzülebilirsiniz!

PC oyuncuları çok fazla dövüş oyunuyla karşılaşmıyor, hele ki bir Arc oyunu söz konusu olduğunda durum daha da özel hale geliyor. Şu sıralar yarım yamalak çıkan Street Fighter V'te zaman öldürüyor olsak da, siz bu satırları okurken Windows10'a özel Killer Instinct çıkmış olsa da, fark etmez. BCPE oynanması, öğrenilmesi, şeker hikâyesiyle tanışılması gereken bir yapım. Online ömrü PC'de pek uzun görünmüyor olsa da arkadaşlar arası dayak keyfine uzun süre hizmet edeceği garanti.



Chronophantasma ile gelen Overdrive özelliğini iyi öğrenin. Fazla enerjide az süreli, düşük enerjide çok süreli bu özellik size yeni kombo imkanları, yeni hareketler kazandırıyor.

+

- Bol, dengeli karakterler
- Stylish modu
- Geniş hikâye altyapısı
- Mod zengini
- Netcode

−

- PC'ye geç çıktı
- Geneli itibariyle alışması zor
- Sonu gelmeyen diyaloglar

8+

SON KARAR

Chronophantasma'yı zaten oynamış sindirmişseniz Extend versiyonu sizin için gereksiz olabilir ama yeni başlayacaksanız, tam zamanı.

Tür: Platform · Yapım: Rimlight Studios · Dağıtım: Rimlight Studios · Fiyatı: 24 TL (Steam) · Yaş: 3+ · Dahası İçin: zherosgame.com


Mr. Incredible'ın saç uzatmışı, biraz da fast-food'a abanmışı gibi.




Hava zehirli mi? Şöyle doya doya çeksem içime de kurtulsam Zheros'tan...

ZHEROS

İNSAN GERÇEKTEN HAYRET EDİYOR -ERİM BİLGİN

Sevgili okur, ben de farkındayım, artık oyun endüstrisi çok kârlı ve herkes o güzel, sulu biftekten bir ısırık istiyor. Eminim ben şu yazıyı yazarken de, siz okurken de aynı anda dünyanın birçok yerinde kolay yoldan para kazanmak isteyen birkaç kişi "abi o zaman oyun yapalım, bak bizim arkadaşlar yaptı geçen sene bayağı parayı kırdılar" cümlesini kuruyor olacak.

Yapan yapsın elbette, yasaklayacak değiliz - ama günümüzün acımasızca kalabalık medya okyanusunda, artık özgün sanatsal işleri keşfetmek başlı başına uzmanlık gerektiren bir alan haline geldi. Biliyor muydunuz; Rönesans döneminde isteyen tüm vatandaşlar, bir ülkede yazılan tüm kitapları okuyabiliyor ve takip edebiliyordu. Artık herkesin fırsatı var, dolayısıyla her kafadan bir ses çıkıyor.

Zheros da işte böyle, kalabalık yapan, gereksiz bir oyun. Çok mu sert girdim incelemeye? (Ayakta mı duramıyorum?) Neyse, hadi şu yiğidi hakkını yemeden öldürelim de, ne demek istediğimi anlayın.

KÂBUS GİBİ DEJA VU

Oyun çok ama çok klişe platform oyunu temelleri üzerine inşa ediyor kendini. Koş, zıpla, döv, puan topla, devam et. Size yemin ediyorum tam tahmin ettiğim sırayla yeni düşman tipleri tanıştırdı oyun: Yakın dövüşen düşmanlar, menzilli düşmanlar, ölmeden önce patlayan düşmanlar, kalkanlı düşmanlar, bomba atan düşmanlar, iri düşmanlar. Sanırım sırasını yanlış tahmin ettiğim sadece bir tane falan vardı. Düşman dövmek dışında da işte klasik düğmeye basma, elektrikli yüzeyden doğru zamanlamayla sıçrama falan filan. İki tane de karakteriniz var. Birlikte oynamaya ikna edeceğiniz kadar zavallı bir arkadaşınız varsa, birlikte de oynayabiliyorsunuz. Buyurun.

Alışık olduğunuz kombo zincirlerini yapıp XP topluyor, bunlarla saldırı puanı geliştirmelerini alıyorsunuz. Bütün bu olay, size ilginç olmayan ortam tasarımları ve çok ciddiyim, üçüncü dakikasında kapatmak zorunda kaldığım dubstep bir soundtrack eşliğinde sunuluyor. Bu oyun, oynanış açısından hiçbir yenilik içermiyor. On yıl önce *Crash Bandicoot*'ta, Batman beat 'em up'larında, *Legacy of Kain*'de ne gördüyseniz aynen burada. Fakat bu sefer oyunun etrafındaki tasarım o kadar vasat ki, bu kıyaslamalar klasiklere hakaret olur.

ÖLDÜRDÜĞÜM YİĞİDİN YEMEDİĞİM HAKKI

Oyunun tek iyi tarafı görseller. *Zheros* sanırım uzun süredir gördüğüm en "Pixar" görünümlü oyun. Karakter tasarımlarından seçilen renk ve ışıklandırmalara, ortamların klişe fakat hoş görünebilen seçimlerine, elimizde görsel olarak *The Incredibles*'ı aşırı derecede andıran, hoş bir görsel tat var. Bunun yanı sıra animasyonlar başarılı, efektler tatmin edici ve arada bir görülen ara videolar son derece başarılı.

Ama işte, işte, iyi taraflarını görebiliyor olmamıza rağmen, oynamaya devam etmek için yeterince iyi bir sebep veremiyor *Zheros* bize bir türlü. Ya arkadaşım, azıcık daha para koy, yazarlar tut projene, komik bir diyalog ekle, ne bileyim bölüm aralarına böyle RYO elementleri falan serpiştir, yap bir şeyler! Böyle kuru kuru, "evet, tebrikler, neden olduğunu bilmeden yeterince robot dövdün! Şimdi bunun için ödülün, birazcık farklı tasarımlara sahip bir sonraki bölümümüzde daha fazla neden olduğunu bilmeden döveceğin daha fazla robot!" der gibi bir his bastırıyor oyunda. Nihayetinde ilginç hiçbir şey yok, dövüş mekanikleri hatalı olmakla birlikte fena değil, karakterler güzel görünüyor, ama kim olduklarını, ne yaptıklarını, ne için savaştığımızı anlamıyoruz. Oyun hiçbir heyecan, çatışma, özgünlük içermeden oynayanların birkaç saatini meşgul ediyor ve sanki en fazla mobil oyun falan olmaktan öteye gitmemeliymiş gibi bir izlenim veriyor.

Zheros en fazla metroda vakit öldürmek için açabileceğiniz, banal ve anlamsız bir oyun. Ama metroda değil, konsolunuzun, bilgisayarınızın başında olmanızı bekleyecek kadar nitelikli olduğunu düşünmüş. *Zheros*, sana gerek yok gerçekten, lütfen git. Gider misin diyorum.

+
- Pixar'ı gururlandıracak karakter tasarımları

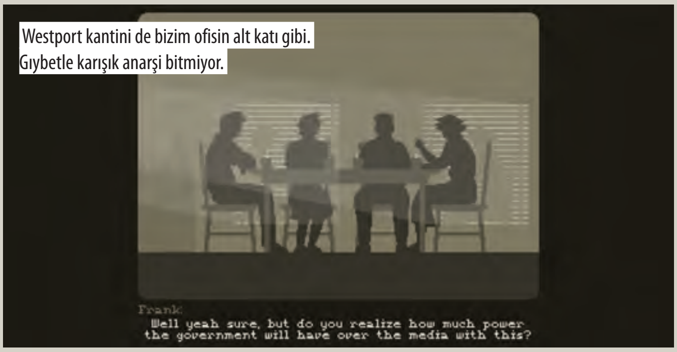
–
- Esnetiyor
- Dövüş mekanikleri zayıf
- Şu listeyi istediğim kadar uzatma şansı veriyor

5

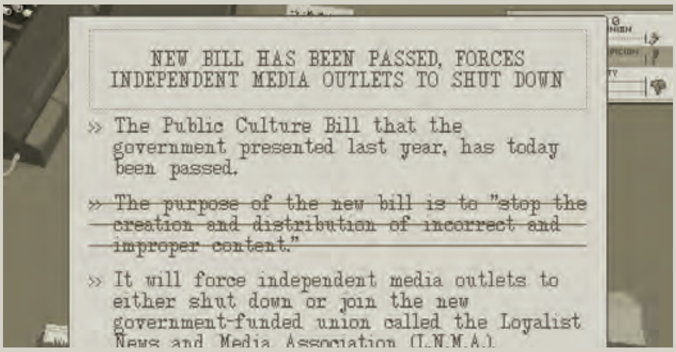
SON KARAR

Zheros'un en kötü tarafı, düpedüz nefret edilecek kadar kötü olmaması. Ama ıssız bir adada oynayabildiğiniz tek oyun değilse, uğraşmayın.





Westport kantini de bizim ofisin alt katı gibi. Gıybetle karışık anarşi bitmiyor.



Tür: Simülasyon **Yapım:** Double Zero One Zero **Dağıtım:** Coffee Stain Studios **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Steam (18 TL) **Yaş Sınırı:** -
Dahası İçin: doublezeroonezero.com

THE WESTPORT INDEPENDENT

"ALO FRANK?" -SERPİL ULUTÜRK

~~"Bu oyunda göreceklerinizin gerçek olaylar, kişiler ve mekânlarla hiçbir ilgisi yoktur. Tüm benzerlikler tesadüftür" uyarısıyla başlıyor *The Westport Independent*. Ben de aynı uyarıyı kendi yazım için yapma ihtiyacı duyuyorum. Oyuna dair detayları okurken bir yerlerden tanıdık gelirse "tesadüftür canım!" deyip geçip lütfen.~~

1940'ların ortalarında, savaştan yeni çıkmış hayali bir ülkedeyiz. Seçimle başa gelmiş ve çıkardığı yasalarla giderek faşizme bağlamış bir hükümet tarafından yönetilen bu ülkede, kendi halinde bir yerel gazete olan The Westport Independent'ın editörüyüz. Haftanın haberlerini seçiyor, bize bağlı çalışan dört muhabirimize bunları dağıtıyor, manşete ve diğer sayfalardaki başlıklara karar veriyoruz. Ha bir de şey yapıyoruz… yazıları sansürlüyoruz. Çünkü bazı gerçekleri olduğu gibi yazarsak biricik hükümetimiz çok kızıyor. Gazeteler kapanıyor, gazeteciler tutuklanıyor ve biz bunların haberini yaparken bile hükümeti rahatsız etmeyecek cümleler seçmeye çalışıyoruz. Yoksa savcının biri gelip The Westport Independent'ın kapısına kilidi vuruyor, oyun bitiyor.

Hükümetin büyük sansür yasasını geçirmeye hazırlandığı toplam 12 haftalık bir süreci işleyen, kısacık (12 turn) bir oyun *TWI*. Konsepti de, oynanışı da, görsel dili de *Papers, Please*'i hatırlatıyor fakat maalesef elindeki harika potansiyeli onun gibi kullanamıyor. Olsun, *TWI*'ın dört dörtlük bir oyun olma iddiası varmış gibi görünmüyor zaten, onun derdi daha ziyade oyuncuya derdini anlatabilmek. Bir haberin bir iki sözcükle nasıl kolay manipüle edilebildiğini, bakış açısına göre gerçeklerin nasıl da rahat şekil değiştirebildiğini, medyanın gücünü ve de çaresizliğini aynı oyunun içinde, birkaç basit mekaniğe sığdırılmış halde görmek benim hoşuma gitti.

DOKUNAN YANAR

Örneğin önünüze bir haber geliyor; birtakım sakıncalı kitaplar kolluk güçlerince toplanıp yakılmış. Bunu baskıya hazırlarken "Hükümet Özgürlük Meydanı'nda Kitap Yaktı" başlığını da kullanabilirsiniz, "Hükümet İsyancı Propagandayla Mücadele Ediyor" başlığını da. Ve elbette hangisini seçtiğinize göre farklı sonuçlarla karşılaşıyorsunuz. İlk başlık, ertesi sabah masanızda iktidar partisinden gelen tehditle karışık bir uyarı mektubu bulmanıza neden oluyor mesela ve biliyorsunuz ki bu muhalif çizgide inat ederseniz, habere imzasını atan muhabirinizin ya da gazetenizin (ya da ikisinin birden) başına bir işler gelecek. Diğer yandan, ikinci başlıkla çıkarsanız gazetenin halk gözündeki saygınlığı düşüyor ve uzun vadede de hükümetin getirmeye hazırlandığı basın sansür yasasına karşı bir farkındalık yaratamıyorsunuz. Mal gibi gelip mal gibi gitmek diye tabir ettiğimiz bir yayıncılık çizgisi… Oyunu kazansanız da ülkedeki özgürlükleri kaybediyorsunuz.

Aynı ince ayarlar haber metinleri için de geçerli. Örneğin "Başkanın Doğum Günü Kutlaması İçin Hazırlıklar Tamam" haberini girerken, haberin sonundaki "Bu yılki kutlama etkinlikleri için bilmem ne kadar para harcandı" cümlesini san-

sürlerseniz işler gıcır, ama kullanırsanız yine partiden gelen "gözümüz üstünde" mektubu… Tabii bir yöntem de haberi hiç görmemek. Onun yerine "Ünlü Aktör Alkollüyken Rezalet Çıkardı" tadında bir magazin haberini seçip girebilirsiniz mesela. Tebrikler, akmaz bulaşmaz yayıncılık ödülünüzü şöyle takdim edelim.

Gazetenize dört ayrı kategoriden (iş, toplum, suç, magazin) haberler seçeceksiniz ve bunları kendinizce bir önem sırasına sokup etki değerlerini belirleyeceksiniz. Westport dört bölgeden oluşuyor ve zenginlerin yaşadığı mahallede örneğin magazin haberleri tutarken liman bölgesinde yaşayanlar iş dünyasından haberleri tercih ediyor. O haftanın içeriğine göre siz de hangi bölgede reklam çıkıp satışları yükselteceğinize karar verebiliyorsunuz (ama bundan birazdan bahsedeceğim).

ARKA SAYFA

Ne kadar çok değişken, ne çok farklı sonuç, bir sürü ince hesap… Ne güzel değil mi? Imm hayır, o kadar değil. *TWI*, potansiyelinin pek azını oyuna yansıtabiliyor. "Şu haberi üçüncü sayfaya atayım da şimşekleri üstümüze çekmeyelim", "şunun sadece başlığını değiştireyim ama sansüre gerek yok", "muhalif yazarlarımı magazin tarafına alayım ki tutuklanmasınlar" türünden istediğiniz kadar ince hesap yapın, oyunda pek karşılığını göremiyorsunuz. Oyunun algoritması evetler ve hayırlar üstüne kurulu. Yani hükümeti kılландırmadan halkı bilinçlendirmek bir seçenek değil, izlediğiniz yayın çizgisiyle ikisinden birini seçmiş oluyorsunuz. Neyi seçerseniz ne sonuç alacağınız da ortada olduğu için ikinci, üçüncü defa oyunu oynamak için pek sebebiniz de olmuyor. Gerçi sırf merakımdan gazeteyi bir kez de bizdeki Şamdan kafasında, sırf magazinle doldurup sonuçlarına bakmayı düşünüyorum. Bu tip fantezilere izin veriyor *TWI* ama farklı haberlerin farklı hassasiyet seviyeleri olmadığından Başkan'a fırlatılan domates haberi de polisle çatışan göstericiler haberi de aynı etkiyi yapıyor ve oyun "silah taşıyan tırlar" türünde büyük haberlerde bile özel bir an sunmuyor.



"Kapakta ne olsun?" sorusuna verdiğiniz cevaba göre gazetenin kaderi değişiyor.

Büyük çoğunluğu çalışma masamızda geçen bir oyun bu. O yüzden grafik öğe diye bahsedebileceğim şeylerin çoğu "masanın üstündekiler" ki onlar da gelen mektuplar, editlenecek haberler klasörü, çöp haberler rafı ve muhabir bilgilerinin olduğu bir klasörden ibaret. Haftanın gazetesini hazırlarken hep bu masanın başında, birtakım yazılar okumakla geçiyor vaktimiz (aha, gerçek olaylar kişiler yok demiştim ama bu aynı ben!). İlk birkaç haftadan sonra yeni bir aşama daha ekleniyor bu sürece: gazetenin hangi mahallede ne kadar reklamının yapılacağına (aslında ne kadar dağıtılacağına) karar vermeniz isteniyor. Yukarıda bahsetmiştim, mahalleler gelir gruplarına göre ayrılmış durumda, dolayısıyla ilgi alanları da birbirinden farklı. Önemli olan sizin hangi grubun desteğini istediğiniz. Yayın politikanızı sayıca az ama politik gücü yüksek zenginlere göre de belirleyebilirsiniz, hareket gücü yüksek yüz binlerce yoksul işçiye göre de… Şimdiye kadarki denemelerimde zenginlere devrim yaptırabildiğim olmadı, o yüzden benim tercihim değişim isteyen alt sınıflar. Fakat üst mahalleyi de işin içine katacak bir formül üstünde çalışmalarım sürüyor.

FOTOŞOPSUZ GAZETECİLİK Mİ? MİMMKİN DİYİL!

Grafikler diyordum, yine araya konu girdi. Haftanın gazetesi yayınlandıktan sonra muhabirlerinizin kantinde toplanıp zaman zaman havadan sudan, zaman zaman da gündemdeki olaylardan konuştuğu ara sahneler giriyor. Böylece başını belaya soktuğumuz insanları daha yakından tanımamız, bir parça empati kurmamız istenmiş belli ki. Ama olmamış. Siluet olarak gördüğümüz bu arkadaşların diyalogları da ancak siluetleri kadar akılda kalabiliyor. O yüzden içlerinden biri tutuklandığında ya da şüpheli şekilde ortadan kaybolduğunda asıl derdiniz gazetenin içeriğinin azalması oluyor. İçerik azalıyor, çünkü her hafta her bir muhabire sadece bir haber yazdırabiliyorsunuz. Üç muhabiriniz varsa, gazete de otomatikman üç sayfaya düşüyor.

Neyse, zannettiğimden çok anlattım, bir sayfalık incelemeye ekstra sayfa yazdım (ehe, her editör kendi Westport Independent'ında öter), artık toparlanayım… Bir Game Jam projesi olarak ortaya çıktığı günden beri ben dâhil küçük bir grup heyecanlı editör tarafından beklenen *The Westport Independent*, hayal ettiğimiz editörlük simülasyonu değil kesinlikle ama yavan, şekilsiz, amaçsız bir oyun da değil. Elbette oyun denen şey sizin için öncelikle ortalıkta koşturan bir karakter demekse çok çabuk sıkılacaks… Yahu oyun zaten bir buçuk saat falan sürüyor, sıkılmayın hemen, fiyatı da 18 lira! Oynayın, oynayın.

WESTPORT MU MILKPORT MU?

TWI'ın yapım sürecinden haberdar olmasam, oynamaya başladığımda kesin Türkiye'den bir yapımcının işi diye düşünürdüm. Çünkü gazete için haber ayıklarken karşınıza öyle şeyler çıkıyor ki, tesadüf falan değil bildiğin gönderme yapmışlar diye düşünüyorsunuz. Belki de öyledir, kim bilir? Ama "bize özel" zannettiğimiz pek çok şey gibi, basın üzerindeki politik baskılar da Türkiye'ye has değil (bizdeki kadar absürt olanı yoktur gerçi, o konuda iddialıyız). Bu yüzyılda geçerliliği kalmadıysa da, zamanında baskıcı rejimlere maruz kalmış pek çok ülkede neredeyse birbirinin aynısı sebepler ve yöntemlerle basın susturulmuş. Yerimiz ve keyfimiz olduğunda bunun detaylarını da konuşalım…



+

- Türünün nadir örneklerinden
- Konsept şahane

−

- Çok daha fazla seçim yapabilirdik
- Karakterler zayıf
- Tekrar oynanabilirlik istiyoruz
- Müzikleri de çeşitlendirin!

6+

SON KARAR

Gerçek hayatta da editörlüğe notum 6+. Ama işimi çok seviyorum, o ayrı.

○ **Tür:** Gizlilik / Aksiyon ○ **Yapım:** Maximum Games ○ **Dağıtım:** Kiss Ltd. ○ **Dijital İndirme:** 35 TL (Playstore) ○ **Yaş Sınırı:** 18+
○ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-102-alekhines-gun



Ara sahneler kare kare, böyle noir film tadında.



Çıplak olan hariç hepsini bıçakladım, evet.



ALEKHINE'S GUN

BİR SAÇ TIRAŞI OL ÖYLE GEL -İHSAN C. ASMAN

Söz konusu Soğuk Savaş olduğunda, dönemle ilgili içeriğe olan açlığımdan ötürü genel beğeni kriterlerimin çoğunu askıya alabiliyorum. Yeter ki birileri çıksın ve o iki kutuplu dünyanın masallarını anlatsın bana. *Alekhine's Gun*'da da bu alışkanlık değişmedi benim için. Eh bir de ajanımız Alekhine'in öykündüğü kişi bizim keltoş 47 olunca, oyunun tüm sorunlarına rağmen kendisiyle anlaştık denebilir. Ama siz bana bakmayın, *Alekhine's Gun* eskide ve eksik kalmış bir oyun. Sayfayı çevirmemeniz için sadece iki bahaneniz olabilir: Ya Soğuk Savaş ortamını seviyorsunuz ya da yeni Hitman oyununu çalıştıramayacak bir bilgisayarınız var.

MAZİ KALBİMDE YARADIR

Evvela grafikler epey yıllanmış duruyor. Gölgelendirme, kaplamalar, karakter modellemeleri -ki düşmanların çoğu aynı modellenmiş, bu da rahatsızlık verici- hepsi çağın gerisinde ve bu bilinçli bir tercihmiş, yani bağımsız oyunumsu bir tarz yaratmak içinmiş gibi durmuyor pek. Bu kazara demodeliğe bir de haritaları çevreleyen görünmez duvarlar (bazen taşa dönüşen çalılar), bir ton clipping hatası ve diğer bug'lar eklendiğinde, sadece görsel olarak değil oynanış olarak da kısıtlı bir oyun deneyimi yaşıyoruz. Gerçi sınırlı oynanış sadece bunlarla kalsa o kadar da önemli sayılmazdı ama *AG*'nin çok daha absürt tarafları var: Mesela uzun zamandır gördüğüm en tuhaf silah kontrolleri bu oyunda sanırım. Envanterinizden herhangi bir tabancayı yahut tüfeği seçtiğinizde ajanımız onu direkt 'nişan alır' şekilde çıkartıyor. Aynı anda sapıtan kamera açısı ve hedefe kitlenememeniz -manuel şekilde yapmanız lazım- çatışmaları resmen imkânsız hale getiriyor. Hal böyle olunca herkese bıçak sallayarak ilerlemeyi tercih ediyorsunuz. Hayır tamam, düşük bütçeli bir Hitman klonu olma hedefi ayıplanacak şey değil; aksine iyi bir şey ama en azından temel hususlarda, 2006'da çıkan *Blood Money*'nin dahi gerisinde kalınmasaydı keşke.

Oyunun zorluk anlayışı da oldukça dengesiz. Hard ile easy arasında göreceğiniz tek fark, düşmanların giysisini giyip giyemeyeceğinizi belirleyecek öldürme şekilleri. Örneğin easy modda düşmanınızı ne şekilde öldürürseniz öldürün kıyafetlerini giyebiliyorken, hard modda kurbanlarınıza Osmanlı hanedanı üyesi muamelesi yapmanız lazım: Onları boğarak ya da çıplak elle etkisiz hale getirmediğiniz sürece giysilerini giyemiyorsunuz zira. Yapay zekâ davranışında anlamlı bir fark görmediğim için zorluğu belirleyenin salt bu olması anlamsız geldi bana. Yapay zekâ demişken, maalesef kendileri genel olarak evlere şenlik bir vaziyette. Bu yüzden belli ipuçlarını göstermesi için düşünülmüş, *Absolution*'dakinin çok daha başarısız bir versiyonu olan içgüdü sistemini çoğu zaman kullanmaya gerek bile kalmıyor. Bir de takdir edersiniz ki bir stealth oyununda dikkat dağıtmak hayati önemdedir. Ama *AG*'de sadece ıslık çalarak ve ışık kapayarak dikkat dağıtıyoruz; üstelik düşmanların buna geç tepki vermesi işin tadını iyice kaçırıyor. Ayrıca bölümler, her ne kadar aksi hedeflenmişse de oldukça çizgisel ilerliyor. Bunun yanı sıra çevreyle etkileşim de yok denecek kadar az.

YANLIŞ ONYIL OLMUŞ ○

AG'nin kendini oynatabilecek az sayıda özelliğinden kısaca söz edeyim. Oyun toplamda, ortalama 40-50 dakika süren 11 bölümden oluşuyor ve *Hitman* serisinden fena halde esinlenilmiş bu bölümlerdeki mekânsal çeşitlilik idare eder düzeyde. KGB ajanı Alekhine'i canlandırdığımız hikâye de fena sayılmaz, özellikle Soğuk Savaş atmosferini özlediyseniz iyi gelebileceğini düşünüyorum. Müzikler de ortamla uyumlu, bir tek seslendirmelerdeki özensizlik can sıkıyor.

Sonuç olarak orta karar bir *Hitman* klonu olayım derken, oynanış olarak *Blood Money*'nin bile altında kalmayı başarmış bir yapım var elimizde. 47'yi ve genel olarak stealth-action türünü seviyorsanız ve kendisine 6-7 sene evvel çıkmış gibi davranırsanız *AG*'den belki keyif alabilirsiniz. Benim gibi Soğuk Savaş ortamını sevenlerdenseniz bu yine mümkün. Ama tüm bunlar, ortalıkta onlarca güzel oyun varken *AG*'yi satın aldırmaya yeter mi? Sanmıyorum.

+

- Kendisini dinleten hikâye
- Sorunlarına rağmen kimi zaman damakta Hitman tadı bırakıyor
- Oyun süresi ve mekân çeşitliliği doyurucu

−

- Abuk silah kontrolü
- Çizgisel ilerleyen bölümler
- Bol miktarda bug
- Dengesiz zorluk anlayışı ve yapay zekâ

5+

SON KARAR

Türe bir yenilik getirmediği gibi, temel birtakım sorunları olan ve mazide kalmış bir oyun AG. Yine de Hitman ve soğuk savaş severler, ufak bir ihtimal keyif alabilir.

Tür: Dövüş **Yapım:** Yuke's **Dağıtım:** Aral **Kutulu Fiyatı:** 160 TL **Dijital İndirme:** 120 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** thesmackdownhotel.com

WWE 2K16

-YEA ZATEN GERÇEK DEĞİL Kİ BUNL.. -ABİ NİYE TELLERE TIRMANDIN Kİ ŞİMDİ? -ALİ SEZGİN



Amerikan güreşinin bir MMA gibi gerçek olmadığını hepimiz biliyoruz. Ülkemizdeki örneklerine baktığımızda "başkalarının ayarladığı kıyafetleri en iyi ben giyerim" ve "adada set kurduk takılıyoruz" gibi yerli şovların, güreşlisi demek doğru olacaktır herhalde. Ortada bir tiyatro var; sözde birbirini çekemeyen karakter ve laf dalaşları arasında önceden kurgulanmış dövüşler var işte. Benzer programları reyting rekortmeni yaparken "millet neden bunu izliyor?" yorumlarını görünce kızıyorum ister istemez.

HER KÖŞEDE BİR KAVGA

WWE 2K16'nın güzel yanı, televizyon programının aksine burada güreşçilerin "gerçekten" dövüşüyor oluşu. Yani işin drama kısmını atlıyor ve kaslı erkek ve kadınların birbirini dövdüğü kısma geliyoruz. Dergide şimdiye kadar yazılan bütün WWE oyunlarını incelemiş bir yazar olarak, özellikle 2015 sürümünde oyunların yeterince kendini geliştiremediği fikrine takılmıştım. Burada da durum farklı değil, tarihin en kalabalık dövüşçü kadrosu var ki bunda eski oyunlardaki dövüşçüleri doğrudan oyuna koyup üzerine yeni karakter eklemeleri etken olmuş. Dövüş modları olduğu gibi duruyor ama yapımcı 2K'e bu konuda kızmam mümkün değil. Bunun sebebi zaten olası senaryoların işlenmiş oluşu. İçinde 40 kişinin olduğu dövüşler de var; yukarıdan kafes inmeli, merdiven çıkmalı kapışmalar da… Bu noktadan sonra son 3 senedir aynı hissettiren oyunun en azından oynanış mantalitesinin gelişmesi gerekiyor.

Önceki oyunları oynadıysanız *WWE*'nin nasıl oynandığını az çok biliyorsunuzdur. Bunu biraz *FIFA* serisine benzetebiliriz aslında. Nasıl bir futbol oyunundaki kontroller aynı kalıyorsa bunda da durum farklı değil. Sorun şu ki *FIFA*'da yaklaşık 1-2 maçtan sonra evinize gelen misafirin oyunun nasıl oynanacağını anlaması zor olmuyor. *WWE*'deyse bu öyle karışık ki. Rakibini bir tuşla tutarken, aynı zamanda sol oka basıp R2'ye basmak gerektiğini yeni bir oyuncuya öğretmek imkânsız. Evet, televizyonda gördüğümüz karakterlerin imzası olmuş hareketlerin tamamını yapabiliyoruz. Oyunu anlayan, öğrenen bir oyuncu bunlardan fazlasıyla zevk alacaktır hatta. Benim sorunum *WWE*'nin rahatlıkla eve gelen misafir oyunu olabilecek oluşu ve bu potansiyelin hiç kullanılmaması. Misafirime *WWE 2K16* değil de *Starcraft* öğretmeye kalksam daha kısa sürede başarılı olabileceğini ciddi ciddi düşünüyorum.



The Rock'ın WWE'ye dönüşü en çok bizlere yaradı.

"KAZANIYORUM ÖYLEYSE DURMALIYIM"

Değişen en önemli özellik karşılık modu olmuş. Artık Cüneyt Arkın misali gelen her darbeyi anında karşılamak mümkün değil. Her dövüşçünün bir dayanıklılığı var ve bir süre sonra yorulmaya başlıyor. Bunun nedeni attığı seri yumruklar da olabilir, yediği seri darbeler de. O televizyonda gördüğünüz, dövüşçülerin tam rakibi yerdeyken uzaklaşıp ona fırsat vermesini bu şekilde yorumlamışlar. Bunlar çok hızlı da dolmuyor, dolayısıyla yeri geldiğinde ringden çıkmak veya ortalığı karıştırmak iyi çözümler olabiliyor. Bu güzel bir özellik ama diğer karmaşık hareketleri ve gelgitleri düşündüğümde zaten karışık olan bir oyunun daha da karıştırıldığını düşündürdü bana. Yine de oyunun başında avantajı yakalayan bir güreşçinin oyunun sonuna kadar dayak atıp işi bitirmesinin önüne geçilebilmiş bu sayede.

PC sürümünün birkaç ay önce çıkan konsol sürümleriyle karşılaştırıldığında en büyük avantajı, parayla satılan bütün içeriğin "geleceğin yıldızları" adı altında oyuna eklenmiş olması. Ayrıca normalde konsolda ön sipariş bonusu olan Arnold Schwarzeneger de oyuna doğrudan eklenmiş. İçerik olarak zaten fazlasıyla dolu bir oyun olduğunu düşünürsek, bunların da oyunun ömrünü uzatma konusunda fazlasıyla değerli olacağını düşünüyorum.

PC'ye daha uygun bir fiyattan çıkmasını da hesaba katmak gerekirse, türün hayranlarının *WWE 2K16*'yı görmezden geleceğini sanmıyorum. Buna rağmen fazla karışık olması ve oyuncuyu yeterince ödüllendirmemesi, her oyuncunun alıp oynayacağı veya bir Pazar akşamı arkadaşlarınızla takılmak isteyeceğiniz bir parti oyunu olmasının önüne geçiyor.



Kadın güreşçileri hâlâ erkek rakipleriyle dövüştüremiyor oluşumuz bana ayrımcılık gibi geldi.

+

- Bol karakter
- Kaliteli animasyonlar
- Giriş sahneleri fazlasıyla eğlenceli
- Dayanıklılık sistemi zekice

−

- Oynaması da ustalaşması da zor
- Karakter modelleri nispeten vasat

5+

SON KARAR

WWE'nin kalburüstü bir oyun olmak için kökten değişiklikler yapması gerekiyor.

win ps4 one



[INTRO PACK]

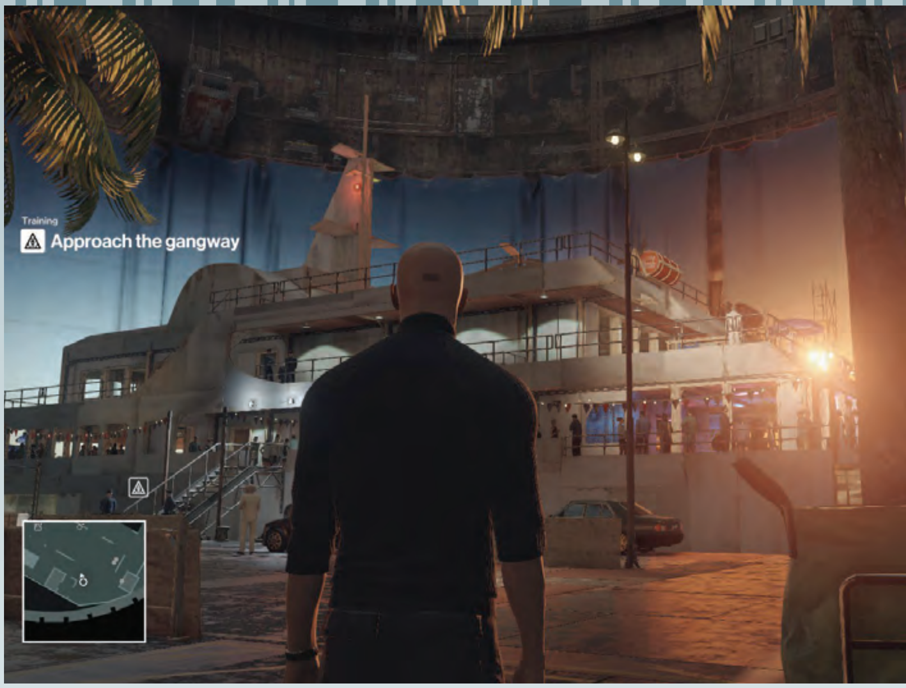
HITMAN

Tür: Aksiyon / Gizlilik **Yapım:** Io-Interactive **Dağıtım:** Square Enix, Aral **Dijital İndirme:** 40 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** www.hitman.com

USTA 47 İLE KANLI LEZZETLER... -ONUR KAYA

Hitman oynarken kendimi aşçı gibi hissediyorum. Bilirsiniz, br yemeği meydana getiren, ona kendine has bir tat kazandıran birçok farklı malzemeye gereken ilgiyi göstermek, onları doğru zamanda doğru şekilde hazırlık aşamasına dâhil etmek, zaman zaman doğaçlama yapmak, yemeğin altını kısmak, ateşi harlamak tecrübe ve özen ister. İşte mısır patlatır gibi yaldır yaldır koştuğumuz Assassin's Creed'in aksine, Hitman oyunlarının verdiği hissiyat özünde bu. Her bölüm farklı bir yemek hazırlamak gibi. Yaptıkça ustalaşıyor, ona kendi dokunuşunuzu katacak yollar keşfediyorsunuz. Boğma telinizi, şırıngalarınızı hazır edip yola çıkıyorsunuz. İşinizi ince ince görüp bin bir kılığa giriyorsunuz. Sonunda bir de üniformanız olan takım elbisenizi tekrar giyip çıkışa doğru sakin adımlarla ilerlemeyi başarırsanız, değmeyin keyfinize.

2011 - 2013 arasında bize çok güzel oyunlar hediye etti Square Enix. *Deux Ex: Human Revolution*, *Hitman Absolution* ve *Tomb Raider* bunlardan üçü. Lakin kült bir oyunun yıllar sonra sahalara dönüşü olan *Deus Ex* bir kenara, hâlihazırda popüler isimler olan *Absolution* ve *Tomb Raider*'ın satış rakamları, dağıtımcıyı memnun etmemişti ve ceza yapımcıya kesildi. *Hitman*'i geliştiren stüdyo IO Interactive'in ekibi daraltıldı ve bütçe kesintisine gidildi. Artık tek odak yeni *Hitman* oyunuydu ve çok bariz şekilde oyun öncekilerden bir şekilde farklı olacaktı.





Dağ elin, karargâh elin, mont Atçalı Kel'in.

DÜNYA BİR OYUN SAHNESİ

Gün geldi, devran döndü, o farklılığın "satış formatı" olduğunu öğrendik. Bildiğiniz üzere, ikinci isimlerden ve kaçıncı oyun olduğunu belirten rakamlardan arınmış taze bir başlangıç yapıyor *Hitman*. Yine bildiğiniz üzere, bölüm bölüm yayınlanacak. Çok şükür bir "reboot" değil ama *Hitman* adı, artık senaryonun sezon sezon üzerine ekleneceği bir kaide görevi görecek ve bize taze bir hikâye anlatacak. Benim bu incelemede yapmaya çalışacağım şey de, size oynanış mekaniklerinden olabildiğince bahsederek yeni bölümleri alıp almamaya tamamen içerik kalitesini dikkate alarak karar verebilmenizi sağlamak.

Oyuna başladığımızda, 20 yıl öncesine gidip Agent 47'ın Agency ile "mülakatına" tanık oluyoruz. 47'nin girdiği beceri testi, aynı zamanda ölçek olarak ufak iki bölümlük bir eğitim görevi işlevi görüyor. Bu bölümleri bitirdiğimizde de "esas şimdi başlıyoruz" diye bağıran çok hoş bir sinematik izliyoruz. Oyunun yeni vizyonu aslında daha burada anlatılıyor oyuncuya. Önceki oyunlardan da tanıdık sahneler yakalayabileceğiniz, bir yandan da tabiri caizse "her limanda bir hedef" havası veren ve klasik ekipmanlarımızı göstererek *Hitman* damarımızın sonuna kadar kabarmasını sağlayan bir video bu. Zaten ben en çok, oyunun kendini menülerinden çıkış formatına ve hatta Agent 47'nin modellemesine kadar değiştirip, üstüne tek kişilik çevrimiçi bir sisteme geçmesine rağmen böylesine nostaljik hissettirebilmesini takdir ettim.

Pek takdir etmediğim kısımsa, hem oyun içinde hem de oyun dışında hikâyeden oyuncuya pek bir şey koklatmaması oldu. Sonradan yollarımızın kesişeceği bariz bir gizemli karakter var. Derdi bizimle mi, Agency ile mi, yoksa daha genel mi takılıyor an itibariyle anlamak mümkün değil. Öyle her bölümün başına sonuna bir kısa sinematik ekleyerek nasıl anlatacaklar ya da en azından böyle bir dertleri var mı, o da anlaşılmıyor. Umarım klişe, devrimci tipte biri çıkmaz.

İlk hedeflerimizden yana da ufak bir sıkıntım var. Gerçi bunu puan kırılacak bir eksi olarak dile getirmeyeceğim. *Hitman* oyunlarında hoşuma giden bir durum vardır, suikastçi rolünde olabilecek en duygusuz biçimde görevinizi yerine getirirsiniz



Entelektüel suikastçı olmak için bir hobi edinmeniz şart!

ama hedefleriniz genelde hep insan denen varlığın ne derece bozulabileceğini, ne kadar alçalabileceğini gösteren iğrenç karakterler olur. Öyle ki, kimilerini "saf dışı bıraktıktan" sonra, ilahi adaleti sağladığınızı hissedersiniz. Serinin belli yerlerinde bu tema ufaktan işlenir, örneğin ikinci oyunun başında 47'yi Sicilya'da bir manastırda görürüz ve hikâye oradan temellenir. *Blood Money*'de içimizi huşu ile dolduran Ave Maria yorumunun bu denli kültleşmiş olmasının sebebi de alttan verilen bu mesajdır. Fakat yeni Hitman'in ilk görevini oynarken ben bu hissiyatı alamadım ve ilerde de göremezsek eksikliğini ciddi anlamda çekeceğimi söyleyebilirim. Gerçi bu sezonun büyük bir hikâye örgüsüne giriş olduğu söylentisi var, o yüzden çok da telaş yapmıyorum.

GÜNAH TEMİZLİK KİTİ

Hitman Absolution'da şöyle bir durum vardı: Herkes tek bir fikir, tek bir negatif kanı üzerinde öyle yoğunlaşmıştı ki, oyunun kendisini savunmasına izin verilmiyordu. Bu fikir, tabii ki de tahmin edebileceğiniz gibi, oyunun *Blood Money* kadar serbest olmadığı, oyuncusuna farklı öldürme şekilleri sunmadığıydı. Bu kısmen doğruydu. Kısmen, çünkü oyunun ilk bölümlerindeki o katı çizgiselliği görünce, kalan kısmını da "nasılsa aynı ayardadır" mantığıyla, etrafı keşfetmeye kasmadan oynayan pek çok kişinin, bir sürü ilginç suikast sekansını kaçırdığını bizzat gözlemledim. Tabii bu da bir

[MODLAR]

ESCALATION MODE

Escalation Mode, tamamen oynanış mekanikleriyle deney yapan bir sistem. Sürekli olarak görevi değişen bu modda beş seviye var ve başta çok basit başlıyor. "Şu karakteri şu kıyafette, şu silahla öldür" basitliğinde. İkinci seviyede de aynı şeyi yapmamız isteniyor ama işimizi zorlaştıracak koşullar ekleniyor. Mesela cesetleri belli bir süre içinde saklama zorunluluğumuz oluyor, bölümü belli biri zaman sınırı içerisinde bitirmemiz istenebiliyor. Güvenlik kameralarının yeri ve sıklığı değişebiliyor, etrafa lazer tuzakları eklenebiliyor. Arkham serisindeki penaltı seçmeli Campaign mantığı gibi hoş bir deneyim. Bu moddayken oyunu kaydedemiyorsunuz ve en ufak bir hatada baştan başlamanız gerekiyor.

ELUSIVE TARGET

Elusive Target modu da tıpkı Escalation gibi kayıt özelliğimizi devre dışı bırakıyor. Söylenene göre Elusive Target'i haklamak için tek bir oyun hakkımız var. Bir kere görevi başlatıp başarısız olursak adından da anlaşılabileceği üzere tren kaçıyor. Kendisini öldürmeyi başarabilirsek de görev aynen olduğu şekilde sunuculara kaydediliyor. Yine tekrar oynama şansımız yok. Elusive Target'i öldürmenin ödülü eski oyunlardaki giysiler, takım elbiseler ve bu elbiselerin eldivenli versiyonları olacak(-mış). Ben oyunu oynarken henüz ilk Elusive Target gelmemişti, o yüzden oynayıp nasıl bir enstantane sunduğunu test etme şansım ne yazık ki olmadı.



Bulunduğu ortama hemen uyum sağlamasıyla ünlü bu canlıya 47 deniyor.

[KAYIP ADAMLAR]



BİR JESPER KYD VARDI?
Evet, farkındayım artık bu soru iyice klişeleşti. İnsanın beyninde yankılanıyor çünkü. Lakin insan dıştan da sormadan edemiyor be. Blood Money'deki Apocalypse parçasıyla bundan 10 sene önce bizi gerim gerim germiş olan adam yokken bir şeylerin eksikliğini hissetmemek mümkün değil. Absolution'da zaten boş yere yolunu gözlemiştik, Black Bandana gibi güzellikler arasında bir nebze teselli bulduk. Ha müzikler burada da fena değil ama işte... Müziklerini yapmayı bıraktığı her oyun serisinde arıyoruz bu adamı. Televizyonlara çıkıp "evine geri dön artık!" diye bağırasımız var. Yapımcılar da bizle aynı his içerisinde olacak ki, ikinci eğitim görevinde öldürdüğümüz Jasper Knight adlı hedef, hem isim benzerliği, hem de fiziksel bir benzerlik barındırıyor Kyd ile. Anma amaçlı mı, sövme amaçlı mı, orasını bilemeyeceğim...



PEKİ YA DAVID BATESON? HAH, PARDON...
Agent 47'ye o kuru, sert sesini bahşeden ama Absolution'da son anda yer alabilmiş David Bateson bu sefer ilk iş olarak oyuna eklenmiş. Oyunun duyurulduğu anda, seslendirme işinin yine onda olduğunu söylemişti. İşin ilginci, bu oyunda 47'nin o pek bilindik modellemesi de değişmiş ve yeni yüz hatları, ciddi anlamda Bateson'ın gençleşmiş hali gibi duruyor.

[ABSOLUTION'LA GELEN INSTINCT SİSTEMİ BASİTLEŞTİRİLMİŞ. KULLANIMI ARTIK SINIRSIZ AMA BUNUNLA BERABER POINT SHOOTING ÖZELLİĞİNE DE VEDA EDİLMİŞ]

tasarım hatasıydı. Çünkü bölümler parçalara ayrılıp akışa dayalı hale getirildiğinden, oyuncular da akışı bozup keşfe çıkma dürtüsünü hissetmemişti.

İşte elimizde ilk parçası bulunan oyun, tamamen bu hatayı telafi etmeye yönelik olarak tasarlanmış oynanış mekaniklerine sahip. Oyun da sizi buna kademeli olarak alıştırıyor. İlk eğitim bölümünün ölçeği ufacık. Mekanikleri şöyle bir görüyorsunuz, alan dar olduğu için daha çizgisel takılıyorsunuz. Sonra ikinci eğitim görevi işin içine giriyor ve alan da, hedefi öldürmek için kullanabileceğiniz senaryolar da gelişiyor. Bu noktada *Hitman*'in tekrar oynanabilirliğini, hardcore olmayan oyuncu kitlesine de tanıtma çabasını Opportunity (Fırsat) sistemiyle görüyoruz. İstediğiniz gibi kapatabildiğiniz (ama ne yazık ki kapatmanın skor tablosuna yansımadığı) fırsatlar, F1'e basarak açtığımız pencerede listeleniyor. "Şurada şu istihbarat var, gidip onu oku, hedefin açığını öğren ama ona ulaşabilmek için şu kılığa girmen lazım" gibi mini görevler şeklinde olası suikast senaryolarını bize anlatan fırsat mekaniği, serinin gediklileri ile oyunu düz bir şekilde oynayıp geçenler arasındaki keyif uçurumunu kapatmak adına güzel düşünülmüş bir yenilik. Bu sayede *Hitman*'i *Hitman* yapan güzellikleri görmek için bölümü defalarca oynamış ve ezberlemiş olmanız gerekmiyor.

Ömrünü adamış *Hitman* ustalarının sinirini bozabilecek bu durum, aslında göründüğü kadar kolaylaştırıcı değil. Evet, eşsiz suikast senaryolarını kendi başınıza keşfetmekten alacağınız keyif azalacak. Lakin dengeleyici faktörler var! Birincisi, bu ölüm senaryoları sunum olarak eskisinden daha komplike. Sayıları eskisine oranla daha fazla, *Blood Money*'dekinden bile fazla hem de. Daha farklı atraksiyonlar var, üstüne Agent 47 daha bir konuşkan, bu senaryoların içindeki rolünü daha bir güzel oynuyor. Mesela, ünlü mankenlerden birinin kılığına girip makyajını yaptırarak podyumda yürüyebiliyoruz. İkincisi, çevreyle etkileşimimiz (ve zaman zaman çevrenin de bizimle etkileşimi) bu bağlamda çok daha fazla. Alarm çaldırabiliyor, kameralara yakalanabiliyor, cam kırıp dikkat çekebiliyor, belli başlı kapıları anahtar ya da maymuncuk varsa açabiliyoruz. Fakat nedensizce, oyuncuya bazen tuhaf rol yapma olanakları da tanıyan (ehehe) anahtar deliğinden dikizleme özelliğimizi iptal etmişler. Sonradan gelir belki. *Blood Money*'deki ekipman seçim menüsü, yanında boğma teli ve şırıngalarla geri dönmüş. Yani oynanış anlamında verilen emeğe baktığımızda, başta bahsini ettiğim bütçe kesintilerinin ve ekibin küçülmesinin etkisini o kadar da hissetmiyoruz.

Absolution'da Contracts kısmı haricinde bulunmayan plan aşaması, bu oyunda hiç olmadığı kadar seçenek sunan bir şekilde karşımıza çıkıyor. Her bölüme başlarken bir tane ateşli silah, iki parça ekipman, başlangıç giysisi ve başlangıç yeri seçiyoruz. Başlangıç yeri seçmek ilk defa gördüğü-

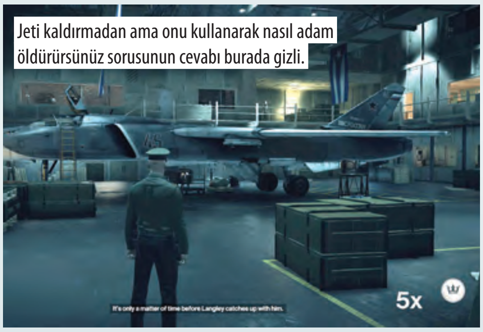
müz bir şey ve Escalation Mode'da (kutumuz olacaktı buralarda bir yerlerde) oldukça işe yarıyor. Bunun yanında Agency'nin ekipman bırakmasını talep edebileceğimiz yerlere de açılıyor. Bu faydalı bir özellik, çünkü *Absolution*'daki eşek kadar kılıcı elbisenin içine saklayabilme durumu çok şükür gitmiş. Büyük silahları içeri sokmak için Agency'nin bağlantılarından faydalanmamız gerekiyor. Bütün bunları açmak için yapmamız gerekense en temelinde bölümü *keşfetmek*. Her taşın altına bakmak, her kılığa girmek! Bize puan getirecek şeyler zaten Challenges sekmesinde listeleniyor. Bunları yaptıkça, derecelerine göre puan alıyor ve her bölümün kendi içindeki Mastery seviyesini ilerletiyoruz. Seviye atladıkça keskin nişancı tüfeği gibi yeni ekipmanlar açıyor ve yeni suikast senaryoları kurma imkânına kavuşuyoruz.

Oyunun tekrar oynanabilirlik anlamında tek sıkıntısı zorluk seviyelerinin kalkmış olması. Ben genelde oyunlara bulabildiğim en üst zorlukta giren biriyimdir (her incelemede söylüyorum ama olsun o kadar). *Absolution*'da buna yeltenmemiştim, çünkü *Hitman* oyunlarının zorluk seviyelerinin farklı düşman yoğunluklarından arayüz kısıtlamalarına kadar, oyuncunun sonraki oynamalarında da zevk almasını sağlayacak şekilde tasarlandığının bilincindeydim. Çünkü oyunu Normal zorlukta öğrenirdik, Professional'da atıyorum haritamız kapanırdı, hedeflerin yerleri gösterilmezdi, devriyelerin yerleri ve sıklığı değişirdi. Buna özel farklı stratejiler uygulardık. İçeriğin zorlaşması oyunu yeniden keşfetmemizi sağlardı yani. Yeni oyunda ise sabit tek bir zorluk seviyesi var ve ipucu, arayüz gibi kimi şeyleri ayarlardan kapatabilsek de oyun dünyasına etki etmemizi sağlayacak seviyede bir özelleştirme söz konusu değil. Tabii bu silahlı çatışma anında indirilmediğimiz anlamına gelmiyor. Diğer özellikler bunu bir yere kadar telafi ediyor olsa da, üzücü.

Kılık değiştirme sistemi de tamamen elden geçirilmiş. Önceki oyunda bulunan "biz-birbirimizi-biliriz" sistemi tamamen kalkmış. Yani artık garson kılığına girdik diye bütün garsonlar bizi ifşa edemiyor. Sadece belli başlı kişiler (şef, patron gibi) orada olmamamız gerektiğini anlayabiliyor. Yeni sistem güzel de olsa oyundan götürdüğü bir şey var, o da stres faktörü. *Blood Money*'deki şüphe sistemi nispeten tesadüflere dayalıydı, sağda solda koşmak başınıza iş açabiliyordu. *Absolution*'daysa "amanın, Instinct ha bitti ha bitecek" stresi vardı. Burada o gerginliğin zerresi yok, eğer girdiğiniz kılık size orada bulunma yetkisini veriyorsa, amuda bile kalksanız kimse "sen ne diye el kol yapıyorsun?" demiyor. "Şüphe" barı yine bulunsa, tam ayarı yakalanmış bir sistem olabilirdi ama farklı uygulamalarını görmezsek şu haliyle biraz kolay.

BUZLARI KIRMA ZAMANI

Oyunun teknik detaylarında da bizi hem olumlu hem de olumsuz gelişmeler bekliyor. Oyun hâlâ *Absolution*'daki Glacier 2.0 motorunu kullanıyor. Yani görsel anlamda gayet kuvvetli. Önceki oyundan farkı ise grafiklerin berraklığı. Hatırlayanınız vardır, *Absolution*'da ekranı kumlu gibi gösteren, sinir bozucu bir



Jeti kaldırmadan ama onu kullanarak nasıl adam öldürürsünüz sorusunun cevabı burada gizli.



filtre vardı. İşte o artık yok ve oyunun grafikleri, gayet gerçekçi, gayet temiz. Tek sıkıntı, kare oranının stabil olmaması. Oyuna ilk girdiğimde, bütün ayarları tepeye çekmiş ve görselliğe salya akıtmış olmama rağmen, ekranda aldığım fps, 140 civarlarındaydı. Sonra ilk bölüme geldim ve kare oranı daha normal seviyelere düştü. Ne zaman esas bölüm olan Paris'e girdim, acayip dalgalanmalar fark etmeye başladım. Ekrandaki karakter sayısının fazla bile olmadığı yerlerde ilginç şekilde fps düşüşleri varken, sisteme çok yüklenmesini beklediğim yerlerde daha yüksek rakamlarla karşılaştım. Sağlam diyebileceğim bir sistemim var ve çok fazla program kuran bir insan değilimdir genelde. O yüzden oyunun çok ağır olmasa da ben bu yazıyı yazarken henüz yamalanmamış optimizasyon problemleri olduğunu söyleyebilirim.

Tabii daha can sıkıcı olan bir nokta daha var, o da sesler. Seslerde Paris'te sıkıntı yaşadım, oldukça geniş ve kalabalık olduğu için pek çok farklı ses efekti olması normal ama bunlar arasında ciddi bir senkron sıkıntısı var. Zaman zaman Diana'nın sesi çok geriden geliyor, podyumdan gelen müzik sesi belli objelerin arkasına girince bıçak gibi kesiliyor, sesler birbirinin üstüne biniyor, müziklerde tutukluklar oluyor… Bu durum oyunun atmosferini ciddi anlamda baltalıyordu. Ama bu hatalara denk gelmediğiniz sürece yaşayan bir dünyada olduğunuzu da sonuna kadar hissettiriyorlar, hedeflerin kendi aralarında konuşmaları, bu diyalogların olası suikast senaryolarına ve arka planda dönen hikâyeye dair bilgi kırıntıları sağlayabilmesi durup dinlemenizi rahatlıkla sağlıyor. Dudak senkronizasyonu oyun içi sinematiklerde feci ama.

Bu arada oyun artık her daim çevrimiçi bir sistem gerektiriyor. Sunuculara bağlanmadan da oynayabiliyorsunuz ama bu durumda ekipman açamıyor, sıralamalara giremiyorsunuz. İlk günlerde bu yüzden sıkıntı çeken çok insan olmuş ve bu yüzden oyunun Steam'deki kullanıcı ortalaması epey düşük. Beni sorarsanız, hayır, bir kopma yaşamadım.

Yeni *Hitman*'in sezona giriş paketi, ana hatlarıyla bu şekilde. Sezon sonunda bir genel bakış daha yapacağız oyuna. Parçaları birleştirdiğimizde elimizde güzel bir hikâye olması ve çeşitli teknik sorunların giderilmesi yönünde bir temennim var. Bunların ikisinin de gerçekleşmesi durumunda, gördüğünüz nota iki puan daha eklerim. Şimdilik başlangıç paketinin de parasını çıkardığını bilin yeter.

+

- Oyun mekanikleri özüne dönmüş
- Sadece bunu yapmakla kalmamış ciddi oranda geliştirilmiş
- Oyuncuya çok sayıda seçenek sunuyor
- Tekrar oynanabilirlik uçmuş

–

- Ortam sesleri ve müzikler feci şekilde saçmalayabiliyor
- Zorluk seviyeleri yok
- Hikâyeyi sadece koklatıyor

7+

SON KARAR

Sonradan bir yan etkisi falan çıkmazsa, nihayet kelliğe çare bulunmuş gibi görünüyor.



Tür: Yarış (Arcade) Yapım: Ghost Games Dağıtım: EA, Aral Kutulu Fiyatı: 216 TL Dijital İndirme: 189 TL (Playstore)
Yaş Sınırı: 13 Dahası İçin: needforspeed.com





Evet, Ömer de ben de Dodge Viper delisiyiz. Benimki daha güzel ama ;) (Arkadaşım Viper dediğin mavi-beyaz olur! Bu ne?! - *Ö*)

NEED FOR SPEED

"BANA YOV DEME, ÜZERİNE ARABA PARK EDERİM!" -ONUR KAYA

Oyunculuk hayatıma şöyle bir bakıyorum da, kültleşmiş eski serilerden neredeyse hepsine dair bir sürü anı biriktirmişim. Hepsinin deli gibi heyecanlandırdığı, onları keşfetmenin zevkini tattırdığı zamanlar olmuş. Pek çoğu üniversiteye gelince saçını renkten renge boyayıp kılıktan kılığa giren insanlar gibi değiştikçe değişmiş. Bu tipler kimi zaman saçmalamış, kimi zaman "oha n'olmuş bu böyle?" diye şaşırtmış. Aralarında normalden fazla sevdiklerim, hatta düpedüz âşık olduklarım olmuş, ömrümü yemişler. İşte ben ilk *NFS Most Wanted*'ı böyle sevmişim. Şimdiyse bakıyorum seriye, Starbucks'tan çıkmayan, sosyal medya hesabı yer bildirimi ve "özçekimden" geçilmeyen tipler gibi görünüyor gözüme. Ah be *NFS*, ne yaptın sen kendine?

Yeni *NFS*'nin halini kısaca özetlemek istesem bunları söylerdim herhalde. Zira seri adına olumlu pek çok adım atılmış olsa bile kendisi kimlik bunalımlarıyla benim için bir hayal kırıklığı oldu. Çünkü E3 duyurusundan sonra biraz boşuna heyecan yapmışız bildiğiniz gibi. Gerçi BMW M3 e46 görünce avizelere tırmanmamak biraz zor. Neyse, Ömer Aralık sayımızda oyunun öne çıkan sıkıntılarına ve olumlu taraflarına güzel güzel değindi zaten. Sıra şimdi bende. Ne yalan söyleyeyim, ben Ömer'in aksine ağız burun girişmek istiyorum oyuna. Hatta sırf *NFS*'den hıncımı alabileyim diye yönetimden Oyunezer'i en azından arada bir aylığına geri getirmeyi isteyecek durumdayım (n'ooluur). Lakin burada yerim sınırlı, o yüzden "başka zamana artık" diyelim ve oyun PC'ye aylarca geç gelmesinin hakkını verebilmiş mi, işin o kısmını inceleyelim...

NSFW DEĞİL, NFSMW...

Şimdi oyun PC'ye aslında çok da büyük yeniliklerle gelmedi bildiğiniz gibi. FPS kilidi açılmış, 4K desteği gelmiş falan, bunlar geliştirme olarak lanse edilse bile zaten standart olarak bir PC portunda bulunması gereken özellikler. Optimizasyon iyi mi kötü mü, oyun PC'nin nimetlerini kullanabiliyor mu, bize bu sorunun cevabı lazım. O cevabı da işte alın veriyorum; oyunun optimizasyonu, yapım ortalama sistem gereksinimlerine sahip olsa bile, beklenmedik derecede iyi. Şehrin belli yerlerinde nadiren karşıma çıkan kare oranı düşüşleri haricinde ayarları sona dayayıp gayet güzel rakamlar alabildim makinemde. 100fps üzerini sık gördüm, ki ekran kartım GTX970. Zaten bildiğiniz gibi oyunun grafikleri gerçekten harika! Grafik ayarlarının sayısı da, detaylı olmasalar bile aslında yeterli. Gayet temel ayarlarla oynayabiliyorsunuz ama bir noktayı araya sıkıştırayım, son dönem çıkan bazı oyunlarda anti-aliasing (kenar yumuşatma) ayarı nedense problemli oluyor. Burada da durum aynı ne yazık ki, en üst seviye olan TAA sıkıntılı, görüntüde bulanma yapıyor, FXAA kullandığınızda doğal olarak daha iyi performans sunduğunu ve bunun yanında bir de daha güzel gözüktüğünü fark edeceksiniz.

ASLINDA NFSMW DE DEĞİL...

Oyunu ilk açtığımızda kallavi bir yükleme süresi görüyoruz, kendisi gereğinden biraz uzun. Bunun yanında bir de ara yükleme süreleri var, bunlar da zaman zaman "illallah" dedirtecek kadar uzun sürebiliyor. Gerçi oyunun geçişleri gayet pratik, yüklemelerle az uğraştırıyor sizi. Haritadaki bir yarışa ya da garaja ışınlanmak istediğimiz zamanlar haricinde pek görmüyoruz bunları. Oyuna girerken altta RAM yiyen bir program açık unutursanız ya da ayarları sisteminizin rahat kaldırabileceğinden fazla açarsanız, önceden uyarayım, kafayı yeme ihtimaliniz yüksek. Zaman zaman şehir komple kaybolup çok geç belirebiliyor, hatta hiç belirmeden sizi haritanın aşağısına düşürüp yarışı kaybetmenize sebep olabiliyor. Bunun sebebi kullanılan gereksiz çevrimiçi sistem olduğu için oyun dünyası dondurulup kısa bir yükleme de yapılmıyor. Siz "Dünyanın Merkezine Seyahat" ederken bütün yarışınız yanıyor.

Oyun PC'ye bir yandan da eksik gidererek çıkmış; konsol çıkışında olmamasından çok şikayet edilen manuel vites değiştirme özelliği ve direksiyon desteği sonunda oyuna eklenmiş (desteklenen direksiyonların sayısı az gibi geldi gerçi bana). Bu özellikler aynı anda konsollara da bir yama ile gelecek, o yüzden bunların eklenmesi PC versiyonunu özel yapmıyor. Sadece bunlar için tekrar oynama ihtimaliniz varsa, para vermeyip konsolda şansınızı deneyebilirsiniz yani.

+

- Grafikler konsolda da harika
- Optimizasyon gayet iyi
- Modifiye seçenekleri aşmış
- Sonunda eklenen direksiyon ve manuel vites desteği

−

- Lacivert (anladınız siz)
- Aylarca beklemeye değecek ekstra hiçbir şey eklenmemiş
- Karakterler tam sopalık

6+

SON KARAR

Tilkinin dönüp dolaşıp 4K'ya gelmişi.

one ps4 win

Tür: Platform **Yapım:** Sanzaru Games **Dağıtım:** Disney **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam), 68 TL (Playstore), 45 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 7
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-102-tron-runr

TRON RUN/R

O ZAMAN, DİSKO! -SARP KÜRKCÜ

Hem orijinal filmi, hem de 2010 yapımı ikinci filmi çok severim. İşte…söyledim artık! Hatta bir Star Wars sever olarak aradan geçen 30 yıla rağmen nasıl güzel bir devam filmi çekilir sorusunun cevabı olarak Tron: Legacy'yi The Force Awakens'ın bile üstüne koyarım. Seviyorum arkadaş işte, ne yapayım!

O nedenle teması Tron olan bir şey gördüm mü atlayasım geliyor. *Tron Run/r*'a hem bu sebeple, hem de ışıl ışıl grafiklerinden dolayı atladım. Elimizde bir sonsuz koşma oyunu var gibi. "Gibi" diyorum, çünkü tüm bölümlerin elbet bir sonu var. Üç farklı oyun modu bulunuyor *Run/r*'ın. Yaya olarak koştuğumuz bölüm, lightcycle'larla zamana karşı yarıştığımız bölüm ve ikisinin karması. 16'şardan toplam 32 tane taş gibi bölüm emrimize amade. Zorluklar ve yapabilecekleriniz de adım adım öğretiliyor. Başta uğraştığınız şeyler çok azken bir yerden sonra hem duvardan sekip havada platformu oluşturacak hedefi vurmanız, hem de bu esnada size ateş eden iki programdan kaçınmanız gerekiyor.

Ofistekiler izlerken gözlerin yorulduğunu söyleseler de oynarken ayırt etmek bir süreden sonra kolaylaşıyor *Run/r*'ın öğelerini. Kimisinin altından kaydığımız, kimisinin üstünden zıpladığımız bariyerlerde sıkıntım var benim bir tek, onlardan dolayı sık sık yeniden başladığım oldu bölümlere. Bölümler ilk yüklenirken oyundan beklenmeyecek bir yükleme süresi olsa da bölüm içinde hızlı hızlı yeniden başlayabiliyorsunuz.

Tron Run/r umarım gelecekte karşılaşacağımız yeni Tron projelerinin bir müjdecisidir. Çünkü ben bu fikri mülkü seviyor ve yok olmasını istemiyorum. *Run/r*'ı kendi başına değerlendirince de orta karar müzikleri, can alıcı görselleri ve reflekslerinizi sınayacak bölümleriyle vakit öldürmek isteyenlere tavsiye ederim. Ne de olsa bir hikâyemiz ya da alt metnimiz yok burada.

TRON SÖZLÜĞÜ

Tron Run/r'ı oynarken kulağınıza bazı kelimeler çalınabilir. Bunları merak ediyorsanız, Tron'un terminolojisine biraz da olsa hâkim olmanız gerekli. Filmlerden çok oyunda kullanılan terimlerin karşılıklarını burada bulabilirsiniz:

GRID: Programların içinde yaşadığı sanal ve görselleştirilmiş dünyanın adı. İçinde bulunduğumuz yer yani.

VERİ DİSKİ: Tüm programlar ve kullanıcıların sırtlarında bulunur. Onların verilerinin, kaynak kodlarının dijital ortama aktarılmış hali.

USER: Grid'e girmiş olan kullanıcılar. Sırtlarındaki diskte tüm verileri bulunur, yine o disk portaldan çıkmalarını sağlar.

PORTAL: Bir kullanıcı grid'e girdiğinde bir süreliğine açık kalan ve çıkış yapmak için ulaştığı kapı.

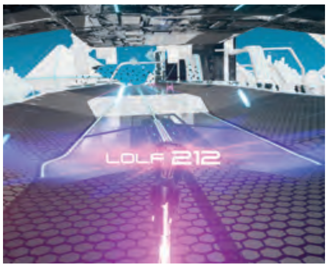
PROGRAM: Grid'deki bilgisayar yazılımlarının genel adı. Birçoğu işleve sahiptir ama işlevini kaybetmiş olanların da ortalıkta serbest dolaştıkları görülür.

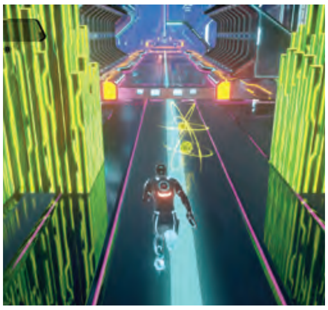
DEREZ: Deresolution'un kısaltması olup bir program için ölüm anlamına gelir. Tam tarsi Rez'dir, o da resolution'un kısaltması ve doğum anlamına gelir.

PURGE: Grid içerisinde bir bölgede toplu program sıfırlamalarının (derez) yapıldığı anlamına gelir. Oyunda tanklarla karşılaştığınız bölümlerde kimin tarafında olursa olsun herkesin silineceğinin uyarısı görevi görür.

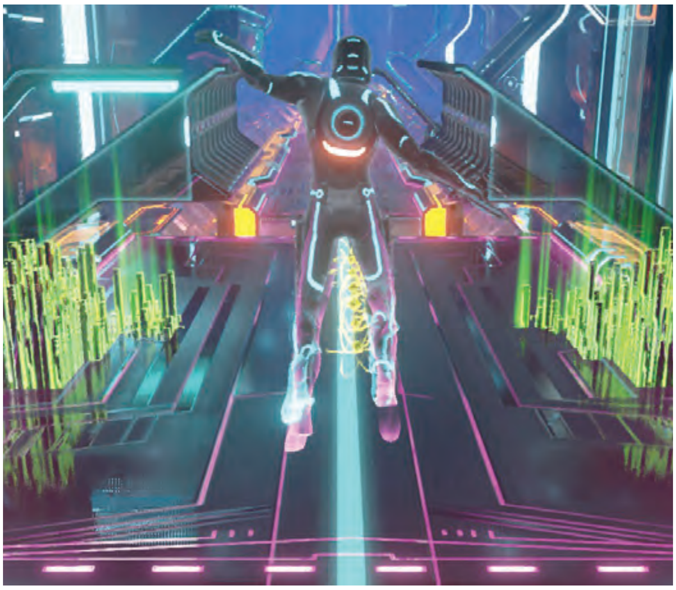
DISC WARS: İlk Tron'un kötü karakteri olan MCP'nin (Master Control Program) diğer programları bir gladyatör oyununa sokması sonucunda üretilen oyunlardan biri. Rakipler birbirilerini veri disklerini kullanarak yok etmeye çalışırlar.

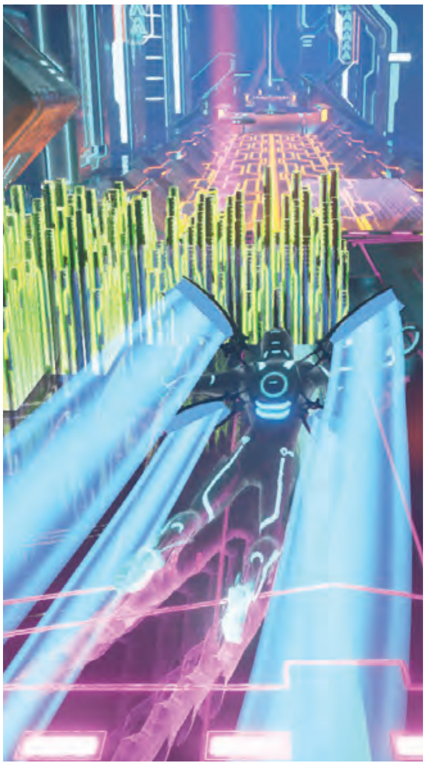
LIGHTCYCLE: Tron dünyasındaki arkasında veriyolu izi bırakan motosikletlerin adı. Tasarımı iki filmde de değişkenlik gösterir ama oyun, iki versiyonu da barındırıyor.





Just Dance'de Skrillex dansı yaptığınızı sanmanız olası.





Neonları taktırmış, dörtlüleri açmış yardırıyor.

+
- Güzel ses efektleri
- Akıcı haritalar

−
- Bölüm sayısı az
- Micro transactions saçmalığı

7

SON KARAR

Tron temasını özlediyseniz eğer, tam yerine oturan eğlencelik bir macera. Ama MT olmasaydı daha iyiydi.

Tür: Rogue-like **Yapım:** Fugitive Games **Dağıtım:** Icerberg Interactive **Dijital İndirme:** 29 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** fugitive-games.com



Puanlamada bahsettiğim Tetris gibi maden toplama olayı bu.



Kontrol odası adama kumandan gibi hissettiriyor. Cidden bir Admiral Adama havasına girdim, yalan değil.



INTO THE STARS

DÜNYA YERİNE BAŞKA BİR YUVA BULMA ZAMANI -NURETTİN TAN

Son iki ay içinde yaptığım işlere bakayım. *XCOM 2* ile dünyayı uzaylılardan kurtardım (ikinci defa). *Master of Orion* ile galaksinin altını üstüne getirip fethettim (arada gene bayağı uzaylı hırpaladım). Şimdi elimizdekine bakalım: *Into the Stars*. Konusu nedir? Tam olarak Battlestar Galactica diyeyim siz anlayın. Battlestar Galactica izlemeyenler için altyazı geçmem gerekirse; insanlığı yok etmeye çalışan uzaylılardan kaçmak için üretilen son Nuh'un Gemisi'ni (ARK 13) başka bir gezegene kaçırmaya çalışan bir komutanım!

Konu biraz ibiş. Dünyaya uzaylılar saldırıyor. Biz tam toparlanmaya çalışırken, ikinci defa daha geliyorlar ve kesinlikle canımıza ot tıkayacaklarını anlıyoruz. Yıldızlararası seyahat teknolojimiz ve bu teknoloji ile ulaşabileceğimiz bir gezegenimiz var ama nedense kıçımızdaki ateş ancak uzaylılar saldırınca harlıyor. Hadi bari yok olmayalım da o gezegene gidelim diye insanoğlunun temsilcilerini taşıyan devasa ARK gemileri üretiliyor. Biz kaçıyoruz, süper kötü Skorn ırkı bizi yok etmek için peşimizden geliyor. Hikâye tırışka, zaten oyundan güzel öykü bekleyen yok. *Into the Stars* asıl çekirdeği olan strateji ve hayatta kalma hissini bize ne kadar veriyor, asıl soru bu?

Into the Stars için *FTL* ve *Out There*'in Unreal Engine 4 ile iyice cilalanıp karşımıza çıkmış daha detaylı hali diyebilirim. Bu ikisini sevdiyseniz, bu ikisinin basit grafikleri ile eğlenebildiyseniz *Into the Stars* sizi kesinlikle tatmin edecektir.

ARK 13 büyük bir uzay gemisi. Altı kişilik bir mürettebat da Kumandan (yani ben ehe) tarafından yönetiliyor. Oyunun hemen başında mürettebat listesinden yeteneklerine göre dikkatli bir seçim yapıyorsunuz keza yolculuğunuz esnasında karşılaşacağınız her işte -maden çıkartma, gezegen keşfetme, canlılarla iletişim kurma, gemideki isyanlar/hastalıklar/tamir durumları, savaşlar- bu insanları kullanacaksınız. Gene oyunun başında seçebileceğiniz gemi gövde tipleri -combat, balanced, long haul- oyun tarzınızı etkileyecek diğer etmenler. Seçeceğiniz üç çeşit zorluk seviyesi ise akıtacağınız teri belirliyor. Explorer seçerseniz girdiğiniz sistemde Skorn size yetişmeden istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. Benim gibi normalde oynayanlar için ise bir sistemde vakit geçirdikçe peşinizdeki Skorn filosunun sizi yakalama ihtimali artıyor.

Gemi yönetimi detaylı. İçinde yaşayan halkın mutluluk, sağlık ve kamu düzeni dengesini ayarlamalısınız. Keza geminin yakıt, oksijen ve yemek kaynaklarının kontrolü de sizde. Mesela açlıktan kırılırken bir gezegene içinde üç mürettebatı ile sonda indirdim. Bir konvoy gördüler ve "Ne yapalım?" diye sordular. Dedim ki "Yağmalayın! Ziyadesiyle ağzımız kokuyor açlıktan". Ve mürettebat ne yaptı dersiniz? Emrime itaat etmeyip saldırmadı! Bunun gibi türlü sürprizler gayet beklenmedik sonuçlar doğuruyor.

Yazdığım her oyunda Steam ve Metacritic yorumlarını okurum. Başka oyuncuların fikirlerini görmek değişik bir bakış açısı sunar. Bu oyunun medya puanları iyi ama oyuncu yorumları yarı yarıya olumlu görünüyordu. Olumsuz kısımları okuduğumda insanların grafiklere ve eğitim bölümünün olmamasına takıldığını gördüm. "Kamooon!!" diyesim geldi! *Into the Stars*, Kickstarter'dan 110 bin dolar toplayıp gerçeğe dönüşen bir proje. Bırakın menülerin basit görünmesini, tutorial olmamasını falan (zor oyun istiyorsunuz, alın size zor oyun, kendiniz keşfedin). O kadar paraya bu kadar görsel. *Into the Stars* oynadığım 10 saat boyunca beni zorladı mı? Evet. Sıkıldım mı? Hayır. *FTL* tarzı oyunları seviyorsanız bunu da beğenebilirsiniz.

+

- Etkileyici uzay görüntüleri
- Oyuncuya kaptanlık hissini yaşatması
- Detaylı makro yönetim seçenekleri
- Kazık!

−

- Hep aynı harita da oynuyoruz, aynı gezegenler aynı noktada
- Belirli bir noktadan sonra nereden ne çıkacağını biliyorsunuz
- Maden toplama kısmı Tetris-vari

6+

SON KARAR

Kullandığı bütçe göz önüne alındığında bence gayet olgunlaşmış bir oyun. Cilalanması gereken noktaları var ama bu onu kötü yapmıyor.



○ **Tür:** Aksiyon (Rogue-like) ○ **Yapım:** Vlambeer ○ **Dağıtım:** Vlambeer ○ **Dijital İndirme:** 20 TL (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** 7
○ **Dahası İçin:** nuclearthrone.com

NUCLEAR THRONE

O KADAR DA ZOR OLAMAZ, DEĞİL Mİ? -TARIK KAPLAN

Kıyametten sonraki… kaçıncı gün bilmiyorum. *Kristal* yanımda homurdanıp duruyor, yediği son radyoaktif sıçan midesine dokundu sanırım. Sesini kesmesi için kafasına vuruyorum, kemikleri olmayan elim sert kabuğuna çarpıp geri sekiyor. Galiba ona vurduğumun farkında bile değil. Kamp ateşimizi beslemek için daha fazla çalı toplamak umuduyla giden *Gözler* geri dönüyor. Karanlıkta görebilmesi bir lütuf ama bu özelliği o görünüşe değiyor mu emin değilim. En azından *Eriyik* gibi iki mermi yiyince ölmüyor.

Ateş bir süre daha idare eder. Ucube grubumuz Nükleer Taht'a olan yolculuğuna devam etmeden önce dinlenmeli. Sonunda oraya vardığımızda dünyanın nasıl değişeceğini hayal dahi edemiyorum. Acaba efsanevi Proto-mutant'ı görebilecek miyiz? Yoksa yolda yitip gidenlerden mi olacağız? Öğrenmenin tek bir yolu var. Yarın, yarasa adamlarla ve doğurgan yeşil farelerle uğraşacağımız uzun bir gün olacak. En iyisi ateş sönmeden biraz daha uyumak...

FLASHYN! (HADİ YAPALIM ŞUNU)

Bölüm yüklenirken "karşınızdakiler ölene kadar ateş etmeye devam edin" şeklinde tavsiye veren bir oyundan bahsediyor olduğumuzu bilmelisiniz. *Nuclear Throne* size güzel bir hikâye ya da enteresan olaylar sunmayı hedeflemiyor. Bu bir rogue-like aksiyon oyunu ve çok basit bir yapısı var: *Karşınızdaki ölene kadar ateş edin.* Peki bu kadar kolay mı cidden?

Oyunseverler olarak post apokaliptik dünyalara aşinayız. Durmaksızın öldürdüğümüz radyoaktif yaratıklara da öyle. Peki o yaratıkların kendisi olmak nasıl olurdu?

Sebebi ve tarihi bilinmeyen bir felaketten sonra, dünyanın hâkimleri değişmiş durumda. Değişime uğramış türler olarak bir kamp ateşinin başında oturuyor, efsanelerde adı geçen ve dünyayı değiştirecek olan Nükleer Taht'ı bulmak için umutlu bir yolculuğa hazırlanıyoruz. Başta sayımız az, ama yol boyunca yeni grup arkadaşları bulacağız. Bir kez öldüğümüzde yola bu mutantlardan biriyle devam edebilseydik de tatlı olurdu ama bu elimize şeker verip "ye hadi" diyen oyunlardan değil. Şekeri istiyorsak ölmemeyi başarıp onu kendimiz almalıyız.



Mutantlarımızın her biri kendine has bir yeteneğe sahip. Örneğin *Eyes* (Gözler) karanlıkta görebiliyor ve telekineziyle çevredeki objeleri kendine çekebiliyor. *Crystal* (Kristal) kendi çevresine mermileri geri yansıtan geçici bir kabuk örebiliyor. Bu özellikler karakterin kendine has ama yol boyunca öldürdüğümüz düşmanlardan düşen puanları toplayarak oynadığımız mutanta yeni geliştirmeler verebiliyoruz. Bu geliştirmeler rastgele seçeneklerle sunulduğundan oyundaki şans faktörü epey önemli. Kaldı ki en ufak hatada ölebildiğiniz bir aksiyon oyunu bu. Dolayısıyla yaptığımız geliştirmelerin önemi bir kat daha artıyor.

BİR KEZ DAHA YENİLDİK

Nuclear Thorne'da karşınıza çıkan en basit yaratık bile sizi oradan oraya dehşetle koşturabilir. Tüm bölümler ve düşmanlar rastgele olarak geldiği için her deneyişimizde temelde aynı, yapısal olarak farklı haritalarda oynuyoruz. Yolculuğumuz çöllerde başlıyor ve lağımlarda, çöplüklerde, donmuş şehirlerde düşe kalka devam ediyor. Her yeni deneme apayrı bir yolculuk gibi hissettirmese de aynı bölümleri defalarca oynamamak güzel.

Bu uzun yol tek seferde tamamlanmayacak, inanın bana. Türlü türlü düşmanla ve sürprizlerle dolu maceranızın sonunu büyük ihtimalle göremeyeceksiniz bile. Çünkü *Nuclear Throne* rastgeleliği dibine kadar kullanan çok zor bir oyun. Boss savaşlarında köşe bucak kaçacaksınız ve tek bir yanlış adım tüm yolculuğunuzu bitirecek. Ama sonuçta önemli olan şey yolculuk ve şunun garantisini rahatlıkla verebilirim: Sonunda öleceğinizi bilseniz de, yolda çok ama çok eğleneceksiniz!



+

- Yüksek tempolu aksiyon
- Her seferinde yenilenen bölümler
- Karakterlerin çeşitliliği

−

- Temelde sürekli aynı şeyi yapıyorsunuz
- Aşırı şekilde zor olabiliyor
- Rastgelelik bazen saç baş yolduruyor

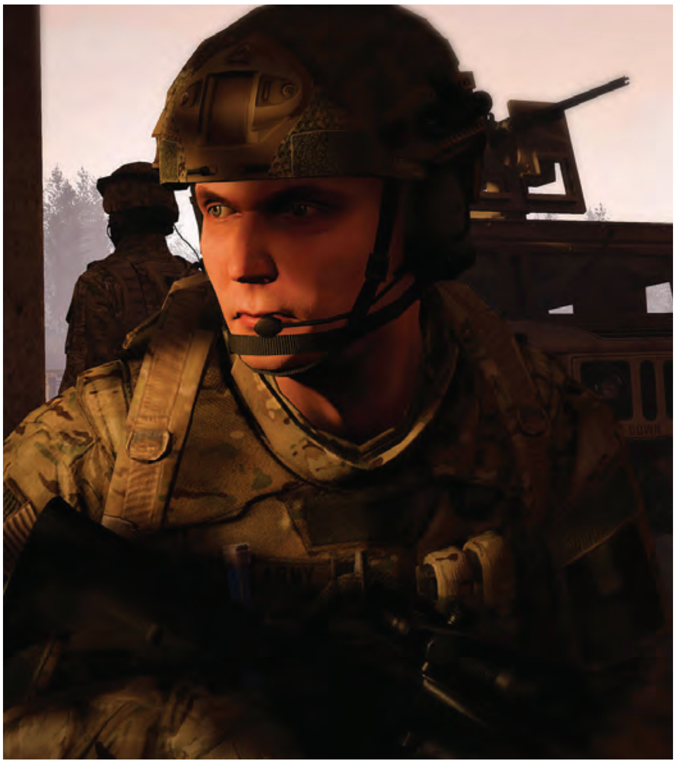
7

SON KARAR

Canınız sıkıldıkça açıp nereye kadar ilerleyebileceğinizi görmek için bile oynayabileceğiniz tatlı mı tatlı bir aksiyon oyunu. Sinirlenmeye başlayınca bırakın ama!

Tür: Online FPS **Yapım:** Offworld Industries **Dağıtım:** Offworld Industries **Fiyat:** 59 TL (Steam) **Dahası İçin:** joinsquad.com

Savaşta da olsan karizmadan ödün vermeyeceksin.



Taşıtlar da bir gün gelecek.



"Ağaçlar da çıksın, Instagram'a koyacam."



SQUAD

HER KURŞUNU SAYARIM DİYENLERE -FURKAN KİRAZOĞLU

Hızlıca bir düşündüm de, en son ne zaman multiplayer bir oyunda sırf atmosfer sebebiyle hayatta kalmaya çalıştığımı hatırlayamıyorum. Sağ kalan son oyuncuyken ya da bir bölgeye arkadan sızmışken ölmeyi elbet kimse istemez. Ama bu çabayı oyunun ruhu bozulmasın ya da sanal dünyadan çıkmayayım diye göstermek çok farklı bir duygu yaratıyor.

Battlefield 2 modu *Project Reality*'nin ruhani devamı olarak gelen *Squad*, eşine zor rastlanır tattaki bu atmosferi orta yerinden yakalamayı başarmış. Tam sürümde 50'ye 50 olması planlanan savaşlarda, küçük bir takımla birlikte savaşın kaderini değiştirmeye çalışıyoruz. Bunu yapma şeklimizse *Call of Duty* ve *Battlefield* gibi popüler online FPS'lere göre oldukça farklı.

KONUŞMANIZA KURBAN

Squad'ı en basit şekilde özetlemem gerekirse, *Battlefield*'daki oynanış sisteminin *ARMA*'nın simülasyon öğeleriyle harmanlanmış hali diyebilirim. Devasa haritalar içinde farklı görevlerle yüklenen birlikler, yüzlerce metre mesafeden sürdürülen çatışmalar, görev gereği aynı noktaya dakikalarca koruma ateşi açmak, isabet eden tek kurşunun onlarca dert getirmesi… *Squad* bu ve buna benzer unsurlarıyla gerçek savaş deneyimini olabildiğince sade bir şekilde aktarmaya çalışıyor. Ve erken erişimde bile, araçların yoksunluğu gibi eksiklere rağmen bu amaca ulaşabiliyor.

Oynanış, atmosfer ve mekanikler ne kadar hoş olursa olsun bu yapıdaki bir oyunun en can alıcı noktası yine de oyuncuların kendisi olur genelde. Geliştiriciler ne kadar güzel dokunuşlar yaparsa yapsın, eğer oyuncular bu dokunuşların üstünü ezerek geçerse neler olacağını herhalde hepimiz biliyoruz. Neyse ki *Project Reality*'den gelen kemik kitle *Squad*'ı şimdiden evirip çevirmeye başlamış. Oyunu ilk açışımdan itibaren takım arkadaşlarımın girdiği havaya hayran kaldım doğrusu.

Yapımcıların telsiz süsü vermeye çalıştığı oyun içi sohbetlerde geçen diyaloglar eşine az rastlanır cinsten. Takım liderinin gerçek bir lider gibi emirler yağdırması, askerlerin ateş açmadan önce izin istemesi ve oyuncuların görevlerini yerine getirmek için ortaya taktikler atması daha ilk dakikadan sizi de moda sokuyor. İlk girişimizde "eğilme tuşuna ne acaba" derken yarım saat sonra kendinizi "kooooş, sipere koş asker!" derken bulursanız şaşırmayın. Arada bir takım liderinin kayışı koparıp şarkı söylemeye başlamasına da hazır olun ama.

DAHA GİDİLECEK YOL VAR

Erken erişim sürümünde geçirdiğim saatler boyunca keyif almış olsam da, *Squad* şimdilik herkese rahatça önerebileceğim bir yapım değil. Eksik animasyonların tamamlanması ve yapımcıların harıl harıl üstünde çalıştıklarını söylediği araçlar oyunun en çok aranan özellikleri arasında. Bunların yanında eklenmesi gereken irili ufaklı içerikler de var elbet. Tüm bunları göz önüne aldığımızda *Squad* şimdilik *Project Reality* ve benzeri oyunlarla geçmişi olanlara hitap edecek türden bir multiplayer tecrübesi sunuyor. Daha yavaş, taktik gerektiren, zaman ve konsantrasyon isteyen yapısıyla yeni oyuncuların kolay alışabileceği bir yapım değil. En azından daha fazla gelişene ya da tam sürümüyle çıkışını yapana kadar…

İbrenin diğer ucunda olanlar içinse söylenecek pek bir şey yok aslında. Savaş atmosferine tam manasıyla girmek istiyorsanız, zaten önünüzde çok fazla alternatif yok. Tüfeğinizi kapıp, yoldaşlarınızın arasına katılın derim. Tabii erken erişim riskini de göz önünde bulundurarak…

+

- Gerçekçi oyun yapısı
- Ön plandaki takım içi iletişim
- Düzgün oyuncu kitlesi

−

- Yeni oyuncuları zorlayabilecek ısınma süreci
- Araç ve benzeri içeriklerin henüz olmayışı
- Göz korkutan fiyatı

SON KARAR

Battlefield'a benzer ama daha gerçekçi bir FPS tecrübesi isteyenlerin aradığı kan olmaya geliyor. Bir sürpriz olmazsa da başaracak gibi…

vita osx ios 360 one ps4 ps3 win

Tür: Sinematik Macera **Yapım / Dağıtım:** Telltale Games **Dijital İndirme:** 21 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası İçin: walkingdead.wikia.com/wiki/Michonne_(Video_Game)



Geçmişte yaşadığı olaylar Michonne'u uçurumun kenarında tutuyor.

WALKING DEAD: MICHONNE *Ep.1: In Too Deep*

TWD 3 GELENE KADAR TELLTALE ARA SICAKLARI SERVİS EDİYOR -NURETTİN TAN

Eğer The Walking Dead 6. sezonu izlemediyseniz veya çizgi romanı takip etmiyorsanız yazı bolca spoiler içeriyor, sonra demedi demeyin.

Şu sıralar kendimi kaptırarak izlediğim önde gelen tek dizi *The Walking Dead* sanırım (*Daredevil*'ı bir yıl bekleyip iki günde hatim ettiğim için onu saymıyorum). İnişi çıkışı olan, heyecanlandırarak kendini izlettiği kadar bazı bölümlerde sıkıntıdan insanı bayıltacak raddeye getiren yapımlardan biri *TWD*. Ama altıncı sezonun ikinci yarısı var ya... İzlediğimiz hiçbir sezona benzemiyor. Genellikle çizgi romandan daha hafif bir tonajda seyir etmeyi seven dizi Negan'ın sahneye çıkmasına az kala belki de ilk defa çizgi romandan daha vahşi şekilde hikâyeyi resmeder oldu. Neyse Negan ayrı bir konu, ondan diziyi bırakanlar varsa mutlaka dönmeleri için bahsettim. Elimizde Telltale Games'in *The Walking Dead: Michonne*'u var. *Michonne*'den biraz bahsederken arada çizgi romandan ve diziden de lafı açarak karakteri daha iyi tanımaya çalışacağız.

TELLTALE BİLDİĞİMİZ TELLTALE

Telltale Games'in grafik macera oyunlarını artık hepimiz biliyoruz. *The Walking Dead*'in iki oyunu bir hayli tutmuşken ve biz üçüncüsünün 2016'da raflarda yerini almasını beklerken sanki sıkılmayalım diye araya Michonne'u sıkıştırdılar. Bunda da kesinlikle iyi ettiler çünkü oyun sayesinde Michonne'un Rick'in grubu ile karşılaşmadan önce başından neler geçtiğini öğreniyoruz. Oyunun ilk bölümü çok kısaydı ve ne yalan söyleyeyim sıkıcıydı ve hem dizide hem de çizgi romanda sürekli kendini tekrar eden dairenin çekimine oyun da girmiş görünüyordu; karakterler başında psikopatlar bulunan başka bir grup ile tanışır ve olaylar bu şekilde gelişir... Oyunun hikâyesi de böyle, üzerine fazla söylenecek bir şey yok (düşük bütçeli bir yapım olmasına rağmen hikâye açısından Z-Nation'ı bu yüzden daha çok seviyorum çünkü her bölümde çok ilginç olayları sunmayı beceriyor). Michonne'un sert ve karanlık tavrını bildiğiniz için karşınıza çıkan konuşmaları da bu şekilde yapıp, acaba ne olacak diyerek arkanıza yaslanıp olanları izliyorsunuz, bütün olay bundan ibaret. Elbette bu daha ilk bölüm, oyunun tamamı fikrimi alt üst edebilir ama *TWD: Michonne* açılışında oyuncuya şaşırtıcı ve farklı bir menü servis etmiyor.

PEKİ KİMDİR MICHONNE?

Elinde katana ve gizemli tavırları ile tam bir sert hatundur. Dizide son günlerde Rick ile beraber olsa da çizgi romanda böyle durum yok (Çizgi romanda Rick, Andrea ile beraber. Evet Andrea yaşıyor ve en az Rick kadar "Diehard" belalı bir karakter). Çizgi romanda Michonne, Tyreese'i baştan çıkarıp Carol'dan ayırdıktan sonra ona âşık oluyordu ve ölümünün üzerine acayip sarsılıyordu. Erkeklerle beraber olma konusunda pek çekingen biri değil, hatta sinirini ve unutmaya çalıştığı geçmişini bu şekilde bastırıyor bile diyebiliriz. Başından geçen kötü olayları düşündüğünüz zaman aslında hak veriyorsunuz çünkü çizgi romanda Michonne, Governor'un tecavüzüne uğruyordu ama intikamını öyle fena bir şekilde alıyordu ki öfkesini hissetmek istemeyeceğiniz karakterlerden biri olduğunu o an anlıyordunuz. Rick'e sadık, Carl'ı her an kollayan çizginin en önemli hayatta kalanlarından biri.

Peki oyun bize hangi Michonne'u sunacak? Çizgi roman halini mi, yoksa dizideki daha yumuşatılmış sürümünü mü? Oyunda 18 yaş sınırı olmasına rağmen çizgi roman kadar sertleşeceklerini sanmıyorum, dolayısı ile dizinin ayak izlerini takip ederler diye düşünüyorum. Ne olursa olsun *TWD*'nin yaratıcılarının da el attığı oyunda Michonne'un geçmişi hakkında daha fazla detay öğrenmek istiyorsanız oyuna göz atmanızı tavsiye ederim. Fiyatı makul ama bütün sezonu beklemek isteyebilirsiniz.

+
- The Walking Dead evreni
- Michonne gibi gizemli bir karakter seçmiş olmaları

–
- Hikâye açısından tahmin edilebilir bir başlangıç yapılmış
- Firmanın diğer oyunlarına nazaran çok kısa

5

SON KARAR

Bütün bölümleri oynamadan kesin bir şey söylemek saçma olur ama sıkıcı bir başlangıç yaptığını inkâr edemem.



inceleme

Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

win mac ios



Tür: Macera **Yapım:** IF Games **Dağıtım:** Vertigo Games **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: en.wikipedia.org/wiki/Perils_of_Man

THE PERILS OF MAN

İSVİÇRELİ BİLİM İNSANLARININ SIRRA KADEM BASIŞI

-NOYAN AKATLI

Tıkla-ilerle (point&click) macera oyunlarıyla garip bir ilişkim var. Çok kafa yormak istemediğim için uzak dururum genellikle ama vakit ayırınca da beni her defasında mutlu eden bir oyun türü bu. Durdurma-dondurma tuşuna (esc demek istiyor yazar) basmadan iki dakika su içme molası verebiliyorsun, adrenalin yüklemesi ve telaş yok. Ben de son bir - iki yıldır eskiye oranla daha fazla vakit ayırıyorum tıklayarak yürümeli, parçaları birleştirip bulmaca çözmeli oyunlara.

ANA KARAKTER, ANASI VE BABASI

The Perils of Man, iki yıl önce iOS platformuna çıkmış. Dokunmatik, sürükle - bırak kontrollere uygun olduğu için belli bir ilgi görmüş ve geçtiğimiz yıl 28 Nisan'da (doğum günüm) Steam raflarına gelmiş, iyi de etmiş. Bir "İyi de etmiş" de değerli okuyucumuz Ahmet Torun'a gelsin, yılbaşından önce yolladığı bir mesajla bu oyunu yazmamı önerdiği için.

The Perils of Man, yönettiğimiz ana karakter Ana'nın (kelime oyunu yok) doğum gününde başlıyor. On altıncı yaşını bitirerek ergenlikten genç yetişkinliğe geçen Ana, İsviçre'nin bir "dağ başı"nda, baba tarafı dedelerinden kalma bir villada yaşıyor. "Perili köşk" havası da var *Perils of Man*'in başladığı mekânda (gene kelime oyunu yok). Bilimkurgu - fantastik türü sinema ve edebiyatseverler için hafiften klişe kokan bir konusu var öykünün. Kısaca bahsedeyim yeri gelmişken: Eberling ailesi erkekleri, dört - beş nesildir kendini bilime adamıştır. Fizik, matematik gibi temel konularda uzmanlaşmış, uzayı keşfetme, zaman yolculuğu gibi her babayiğidin, her beynin harcı olmayan konular hakkında çalışmalar yapmış, eksantrik görünümlü, gizemli insanlardır hepsi. Güneş gözlüğünü güneşe baktığı bir an hariç hiç çıkarmayan Thomas Eberling, sevimli kahramanımız Ana'nın babasıdır ve Ana altı yaşındayken tuhaf bir şekilde ortadan kaybolmuştur. Onaltıncı yaş gününde açılmak üzere kızına bıraktığı kutunun açılışı ile öykümüz de açılmış olur.

Geri kalan bölümde, sınırlı kapasiteli ama işlevsel envanter sistemine doldurduğumuz ampul, elbise askısı, pil, doğum günü balonları, saç tokası, envai çeşit ıvır zıvır ile sönmüş lambaları, tozlu - paslı makineleri çalıştırarak Ana'nın babasının kayboluşunun arkasındaki sır perdesini yavaş yavaş aralamasına yardımcı oluyoruz. Müzikler hafif bir gerginlik vererek konuyu merak etmemizi sağlıyor. Seslendirmelerde Ana'nın annesinin sesi ve aksanı komik geldi bana. Grafikler sevimli, macera türünün olmazsa olmazı "merak" duygusu var ya, içimdeki merak duygusunun çoğu zaman canlı tutmayı başardı oyunda oluşturulan atmosfer işte. Biraz daha anlatırsam iş "Katil uşak" muhabbetine döneceği için, uygun bir zamanınızda indirip oynarsanız pişman olmazsınız diyorum kısaca macerasever oyuncu arkadaşlara. Oyunda bulup evde bulamadığım yedek ampul arayışı için dışarı çıkabilirim şimdi…



Yönettiğimiz "esas kız" Ana ve her daim ayakları üşüyen annesi.

Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki çekilişimiz sonucu Eray Utku adlı okuyucumuz Resident Evil Revelations 2 - 1. Bölümü kazandı. Giray Demirci, Deniz Karakay ve Furkan Gümüş dostlara da mesajları için çok teşekkür ederim. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir yarış oyununu, Dirt: Showdown kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

7

SON KARAR

Sevimli ve gizemi korumayı başaran atmosferi, basit ama kafa çalıştıran bulmacaları ile şansı hak eden bir macera olmuş The Perils of Man.

80'LERDEN GELEN ADAM

1985 yapımı, eğlenceli bir film izledim bu ay video kasetten. "Geleceğe Dönüş", başrolde oynayan Michael J. Fox'un gelecekte ünlü olacağını tahmin ediyorum. Komik sahnelerle dolu bu bilim kurgu muhabbetini herkese tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Tom Clancy's The Division (PC)
2. American Truck Sim. 2016 (PC)
3. The Sims 4: Get To Work (PC)
4. NBA 2K16 (PS4)
5. Euro Fishing (PC)

BEKLİYORUM

1. Quantum Break (PC)
2. Total War: Warhammer (PC)
3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
4. Homefront: Revolution (PC)
5. Mafia 3 (PS4)

○ **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji ○ **Yapım:** NGD Studios ○ **Dağıtım:** WG Labs ○ **Fiyat:** 75 TL (Steam) ○ **Dahası İçin:** masteroforion.eu

MASTER OF ORION

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ STRATEJİ OYUNLARINDAN BİRİ GERİ DÖNÜYOR! -NURETTİN TAN



Asya'yı, Avrupa'yı hatta ABD'yi mi ele geçireceksiniz? Hiç zahmet etmeyin size "Tüm Dünyayı Fethetme" paketimizi sunayım, zamandan kazanırsınız. Hmmm, yetmedi mi? "Güneş Sistemi Hâkimi" ek paketimizi teklif etsem? Hayır mı? Hedefleriniz daha büyük, anlıyorum. Öyleyse size 'Season Pass' "Galaksinin Efendisi" seçeneğimizi sunuyorum. Küçük hedefleri olmayan oyunculardansanız ve "Dünya'yı kurtarmaktan baygon geldi, çıtamı yükseltmek istiyorum Nurettin abi!" diyorsanız ben de diyorum ki "Gel kardeşim, sen hiç *Master of Orion* nedir duydun mu?"

Efem öncelikle *Master of Orion*; *World of Warplanes*, *World of Warships* ve *World of Tanks*'in yapımcısı **Wargaming**'in kanatları altında tekrar hayat buluyor. 90'ların efsane strateji oyun yapımcısı ve dağıtıcısı **MicroProse**'un kült strateji yapımlarından biridir *Master of Orion*. Hemen belirtmem gerekli; oyun şu anda erken erişimde olduğundan şimdilik kısaca bakıp geçeceğiz.

MADEM YILDIZLARARASI DOLAŞABİLİYORUZ, GALAKSİYİ ELE GEÇİRELİM!

Master of Orion'da galaksinin hakimiyetini ele geçirmeye çalışan ırklardan birisinin başına geçip medeniyetinizi rakipleriniz arasından en üst seviyeye çıkarmaya çalışıyorsunuz. Eskiden iki oyun da aynı yapımcının elinden çıktığı için *Civilization* ve *MoO* arasında oynanabilirlik açısından pek çok benzerlik göreceksiniz. 4X strateji dediğimiz tarzda olan *MoO*, "Keşfet, Yayıl, Sömür ve Yok et" parçalarının hepsini bünyesinde başarılı şekilde barındırıyor. Galaksiyi keşfediyorsunuz, bir yandan yayılarak yeni teknolojiler elde ediyorsunuz. Yayılırken başka medeniyetlerle karşılaşıyor, gücünüzün yettiğini sömürüyor ya da yok ediyor, gücünüzün yetmediğiyle siyasi anlaşmalar yapıyorsunuz. Kısacası haritanız artık dünya değil koca bir galaksi. Peki orada nasıl hareket ediyoruz?

BAS BAS GEMİLERİ!

Cevap basit: uzay gemileri ile. Her ırkın kendine has özelliklerini yansıtan gemileriyle galaksinin kıyısını-köşesini geziyorsunuz. Sadece ırksal özellikler değil, bilimsel araştırmalarda kaydettiğiniz ilerlemeler de gemilerinizin son halini almasında önemli rol oynuyor. Ama asıl önemli olan şu: kendi geminizi kendiniz tasarlayabiliyorsunuz. Yeni keşifler ışığında hayalinizdeki gemide hangi silahlar olsun, nasıl zırh bulunsun, kalkanların markası ne olsun gibi detaylar oyuncunun keyfine sunulmuş durumda.

Oyun erken erişim sürecinde olmasına rağmen gayet hatasız çalışıyor. Grafikler ve özellikle sesler şimdiden beklentileri aşan bir kalitede. Oyunculardan gelecek eleştiriler ve istekler dâhilinde neler değişir hiçbir fikrim yok ama Steam forumlarına baktığımda yapımcıların kullanıcı yorumlarını yakından takip ettiğini ve uzun uzun cevaplar verdiğini görünce beklentilerimin istemesem de yükseldiğini söyleyebilirim. Eski *Master of Orion* oyuncularına farklı gelecek yönleri var evet, örneğin artık savaşlar sıra tabanlı değil (ama boşluk tuşu ile zamanı durdurma seçeneği sayesinde eksikliğini pek hissetmiyorsunuz). En farklı gelecek özellik sanırım çoklu oyuncu desteği olacaktır ki bu da büyük bir artı.

Uzun lafın kısası *Master of Orion* günümüze ayak uydurarak aynı *XCOM*'un kaliteli dönüşü gibi strateji oyunları sahnesine yeniden ayak basıyor. Erken erişimde olmasına rağmen bitmiş bir oyun izlenimi veriyor. Strateji seviyorsanız şimdiden sepete atabilirsiniz.





Memlekette bizi öpecek prensesler olmadığından böyle evrildik biz de...

Galaksimizin aslında çekilmiş bir sifon olduğunu biliyor muydunuz?





+

- Harika seslendirmeler, bir o kadar şahane grafikler.
- Gemi modifiye edebilme.
- Derinlemesine işlenmiş seçilebilir ırklar.

−

- Politika seçeneklerinin az olması.
- Savaş alanında gemileri sadece yönlendirebiliyoruz, hangi silahı ne zaman kullanacaklarını seçemiyoruz.

SON KARAR

Erken erişim aşamasında çenemi pozitif bir yorum için bile olsa açmamam lazım aslında ama ona rağmen gayet bitmiş gibi duruyor.

Tür: Simülasyon **Yapım:** Colossal Order **Dağıtım:** Paradox Interactive **Dijital İndirme:** 20 TL (Playstore, Steam) **Yaş Sınırı:** 3
Dahası İçin: www.citiesskylines.com



NOTU:
7

CITIES: SKYLINES *SNOWFALL*

VE MUAZZAM DÜZEN HAVA OLAYLARINI YARATTI -TARIK KAPLAN

İstanbul'da ikamet eden bir insan evladının yılda ortalama kaç saat penceresinin önünde oturup dışarıda pıtır pıtır yağan karı izleyebildiğini biliyor musunuz? Ben biliyorum mesela: yeteri kadar değil. Biz İstanbullular gibi kara hasret insanlar kış sevdasını nasıl karşılayabilir peki (Instagram'ı saymıyorum)? Tabii ki kendi kurduğu şehrin ağır ağır beyaza bürünmesini izleyerek!

KAR HÂLÂ KALIN, FAZLA ISINMIŞ OLAMAZLAR

Konuya otoyoldan şehre giren bir donat kamyonu gibi giriyorum: *Snowfall* oyuna üç temel yenilik getirmiş. Bunlardan ilki elbette ki hava olayları (kar ve yağmur), bir diğeri tramvaylar ve sonuncusu sıcaklık değişimi.

Öncelikle şunu söyleyeyim: KAR ÇOK GÜZEL. Gerçekten çok güzel ama... Şehrinizin yavaş yavaş büyümesini izlerken birden atıştırmaya başlayan karın binaların çatısını, yolları, çimenleri, ağaçları kapladığını ve tüm şehri beyaza boyadığını görmek harika bir deneyim olmuş. Aynı şekilde yağmur yağdığında asfaltın, çatıların, hatta genel olarak her şeyin ıslandığını hissedebiliyorsunuz. Yan yana dizdiğiniz binaları gerçek bir şehir olmaya bir adım daha yaklaştıran bu efektler, tıpkı bir önceki eklentide gelen gece gündüz döngüsü gibi oyuna tamamen ayrı bir boyut eklemiş. Üstelik karın oyuna ekleniş biçimi kod bazlı (su bazlı esprisi yapmamak için kendini tutmak) olduğu için oyuna sonradan eklemiş olduğunuz içerik de çıplak kalmak yerine beyaza bürünüyor, ki olması gereken kesinlikle buydu.

Sıcaklık değişimi oyuna yeni bir zorluk seviyesi eklemiş. Hava soğudukça şehir sakinlerimizin ısıtıcılarına abanması, akabinde yüksek miktarda enerji tüketimini de getiriyor. Bu da sıcak bir yuvanın ne kadar maliyetli olabileceğini bize hatırlatarak sosyal bir mesaj veriyor: elektriğin azı fazlası olmaz, bütçe kesintisine gidecekseniz önce parklardan falan kısın. Çocuk üşüyor burada!



Şehir sakinlerimiz de kışa uygun giyiniyor artık.







« Karları depolamak için yeni kar toplama noktaları koymayı unutmayın.



İki eklenti birleşince ortaya bu büyüleyici manzara çıkıyor.

KAMYONLAR YOLLARI NE GÜZEL TEMİZLİ... TRAFİK Mİ O?

Snowfall trafiğin akışıyla ilgili geliştirmeler getiriyor ama bunlar öyle çok da başarılı iyileştirmeler değil. Hatta bu "geliştirmeyi" basitçe şöyle özetleyebilirim: eğer bir yolda oluşan trafik kuyruğu yeterince uzunsa, kuyruğun sonuna yeni katılan araçlar ara ara yok oluyor. Gerçekçi demek iyimserlik olur ama otobandaki kamyon kuyruklarına karşı bir noktaya kadar efektif sayılabilecek, nazik(!) bir çözüm sunulmuş. Tabii bunun yanına kar kaplı yollarda iyice sıkışan trafiği ekleyince kendini biraz nötrleyen bir iyileştirme bu, ama hiç yoktan iyidir. Sanırım...

ŞEHRİMİN ÜZERİ AĞIR AĞIR KARLA KAPLANIRKEN TRAFİĞE STRES OLMAKLA OTURUP ŞEHRİ İZLEMEK ARASINDA KALIYORUM...

Tramvaylar da oldukça tatlı bir yenilik olmuş. Oyuncuların uzun zamandır istediği bir içeriği ek pakete dâhil etmeleri, yapımcıların toplulukla bağlarını koparmadıklarını gösteriyor. Bu kar kaplı eklentide insanın içini ısıtan bir durum. Yeni bir toplu taşıma seçeneği olması da trafikten şikâyetçi olan bizler için (siz, biz, onlar, herkes şikâyetçi gerçekten!) hoş bir alternatif yaratmış, bazı durumlarda hayat kurtarıyor. Gerçek anlamda kurtarıyor hem de; trafikte takılı kalan o ambulansın sireni rüyalarınıza bile girmiyor muydu sizin de?

Görsellik kısmını geçip şehre gerçekten etki eden birkaç ufak eke geliyorum. Yol bakım-onarımı için eklenen yeni servis binaları, kış temasına uygun yeni parklar, ısıtma sistemi gibi yeni bina ve yapım seçenekleri... Hiçbiri oyunun akışını çok fazla değiştirmiyor ya da simülasyon kısmını aman aman etkilemiyor bu yeniliklerin ama kamyonların yoldaki karları temizlemesini gene de dakikalarca izledim.

KARLAAAR DÜŞEEER, FPS'YLE BİRLİKTEEE...

Kışın bir de kara yüzü var ne yazık ki. *Cities: Skylines* yapımcının olduğu kadar modcuların da geliştirdiği ve sürekli olarak gelişmeye devam eden bir oyun malumunuz. Dolayısıyla yapımcı firmanın oyuna getirdiği yeniliklerin, topluluğunkinden farklı olmasını bekliyor insan bir noktada. Kar ve yağmurla gelen hava olayları buna güzel bir başlangıç ama şunu da sorduruyor: Neden sadece kar ve yağmur? Neden sadece *Snowfall*? Neden Seasons değil? Bu sorunun en çok aklınıza geldiği zaman da şunu fark ettiğiniz andır: şehrinizi kış temalı bir haritaya kurduysanız o kar hep orada kalıyor sayın belediye başkanları. Artıyor, azalıyor, birikiyor, temizleniyor ama asla tamamen eriyip gitmiyor. Altından pıtır pıtır çiçeklerin açtığını görmüyorsunuz. Temelde kış temalı bir harita seçtiğinizde şehrinizi tee Grönland'a kurmuş oluyorsunuz adeta. Aynı zamanda var olan şehirlerinizin üzerine kar yağsa nasıl olurdu diye düşünüyorsanız biraz hayal kırıklığına uğrayacaksınız zira kar efekti yalnızca yeni eklenen üç haritada mevcut. Bu bir dram değil midir?

İşin bir diğer üzücü kısmı performansla ilgili. Bunu söylemek oyunu sıkıldıkça açıp saçma sapan şehir planları yapan beni çokça üzse de, *Snowfall* eklenti paketi pek çok kişi için *Cities: Skylines*'ın akıcılığını tıpkı biriken kar gibi ağır ağır baltaladı. Şehriniz büyüyüp kar kaplanan yüzeyler arttıkça bu yükü işlemciniz de hissetmeye başlıyor. Bir eklenti paketi satın alıp ana oyunun çalışma hızının düştüğünü görmek takdir edersiniz ki hoş olmayan bir durum. Bu konuda bir yama geleceğini umut ediyorum, o zamana dek kendi oyunumun ayarlarını bir tık azaltarak oyun içi takılmaların büyük bir kısmını çözebildim. Hâlâ şehirden ana menüye dönmeye çalışırken oyun çöküyor ama o ayrı bir mevzu.

Bu küçük pürüzlerin dışında trafiğe yapılan iyileştirmeler, görsellikle ilgili bazı yenilikler ve modcuların tam gaz desteğiyle oyun güzel bir yolda ilerlemeye devam etmiş. *Snowfall* ana oyuna yapılan "yetmez ama evet" kıvamında bir eklenti... Getirdiği (özellikle görsel) yenilikler tıpkı *After Dark*'ta olduğu gibi ana oyuna yeni boyutlar ekliyor. Bugün bile canınız sıkıldığında kurduğunuz şehirleri açıp "cim"lerinizin işe gittiğini izlemekten hoşlanıyorsanız düşünmeden alın diyor, sadece arada bir oynayanlara da almadan önce az da olsa indirim beklemelerini tavsiye ediyorum. Nasılsa yağmur efekti ek paketi almayanlara bile verildi, karı da kışa kadar beklemeye alışığız değil mi?

KIŞ YAPARKEN GÖZ ÇIKARMAK

Bazı oyuncular yeni eklenti paketini yükledikten sonra eski şehirlerine giremediklerinden şikâyet ediyor. Bu durum oyunun yüklenirken kilitlenmesi, çökmesi ya da şehir yüklenmesine rağmen ekranın mavi renge boğulmuş olması şeklinde görülebiliyor. Eğer bu tarz bir durum yaşarsanız tavsiye edilen şey yüklemiş olduğunuz modların ve kişisel içeriklerin tamamını silmeniz. Daha sonra son yama için güncellenmiş olan içerikleri yeniden indirip ister yeni ister eski şehirlerinizde rahatça kullanabilirsiniz.

Tür: Macera | Yapım: Quantic Dream | Dağıtım: Sony | Yaş sınırı: +18 | Dijital Fiyatı: 89TL (PS Store) | Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-102-heavy





Jasooon!! Jasoooooon!!!!

HEAVY RAIN

ISLANMAK HER ZAMAN ROMANTİK DEĞİLDİR -ENİS KİRAZOĞLU

İtiraf ediyorum, hayatta yaptığım hataları tekrarlamamak konusunda çok başarılı bir insan değilim. Dergide yazarlık yaptığım süre içerisinde bu gerçeği daha iyi kavradım. Açgözlü davranmanın, "bu kez olacak" düşüncelerinin kurbanı oldum yine. Yine umutlarla sarıldığım bir "remastered" oyundan hüzünle ayrıldım…

İNTERAKTİF FİLM BUDUR

Heavy Rain'i elbet pek çoğunuz duydunuz ve oynadınız. Fakat oynama fırsatı olmayanlar için bir özet geçeyim: Bilmem kaç yıllık oyun hayatınızda karşılaşabileceğiniz en ilginç oyun deneyimidir *Heavy Rain*. Yoğun dram eşliğinde, tek bir olay etrafında birleşen dört farklı karaktere yön verirsiniz. Amacınız bir gizemi ortaya çıkarmak; bunu ortaya çıkarırken de karakterlerin iç dünyalarında keşfe çıkmaktır. Fakat hepsinden önemlisi, *Heavy Rain*'in bu kadar iyi olmasının asıl sebebi, tüm bu unsurların size sunulma şeklidir aslında. Yapımcı **Quantic Dream**'in hikâye anlatımı için izlediği yol oyunun başından sonuna kadar koltuğunuza çiviler sizi.

PC oyuncularının **Telltale** yapımlarından aşına olduğu üzere işin "oynanabilirlik" kısmı yok denecek kadar az, fakat hikâyeye verebileceğiniz yönler diğer tüm oyunları çizgisel gösterecek kadar fazladır *Heavy Rain*'de.

Aslında *Heavy Rain* için bir "karar oyunu" diyebiliriz. Kendisi oldukça güzel soslanmış, verdiğiniz kararların gidişatı "gerçek" anlamda değiştirebildiği sayılı oyunlardan biridir. PlayStation 3'te deneme şansına erişmiş oyuncuların da katılacağı üzere; *Heavy Rain* bir başyapıttır. Açık ve net. Daha önce oynamadıysanız, bir de bunun üzerine PS4 sahibiyseniz düşünmeden edinmeniz gereken bir başyapıttır.

Ama daha önce oynadıysanız…

Bazı gerçekleri idrak etmek için birkaç kez yaşamanız gerekiyor sanırsam. Misal, ben bir oyuncu olarak hep zannederdim ki; remastered'lar, ultimate edition'lar falan oyunu daha önce oynamış insanlara da hitap eder. Evet, gerçekten böyle zannederdim. Ama böyle değilmiş. *Heavy Rain* ile bunu bir kez daha görmüş oldum.

Tamam, görsel anlamda oyunda bir gelişme görmeyi beklemiyordum. Grafikler zaten şahane. Bu nesilde bile çoğu zaman gözünüze güzel gelecek bir atmosfer var. Ama arkadaş PS3'te yaşadığımız FPS sorunlarını niye tekrar yaşıyoruz ki? Ya da şu oynanabilirlik… Çıktığı zaman da çok garipsenmişti. R2 ile yürüme olayından bahsediyorum. Ona en azından bir alternatif kontrol şeması getirseydiniz. Yani her şey aynı. Hafiften "brightness" atmışlar fotoşop ile oyuna, o kadar.

Tabii lafı buradan alıp şu noktaya da çekebiliriz: "*Heavy Rain*, farklı kararlarla farklı sonuçlar görebildiğin bir oyun, tekrar oynamak için başka sebebe mi ihtiyaç var?" Ne yalan söyleyeyim ben de böyle düşünüyordum. Ama işin rengi öyle değilmiş. Gerçekten de *Heavy Rain*'in ağır yapısı tekrar oynanabilirliğe çok uygun değil. Her ne kadar kararlar işleri değiştirse de, ikinci oynayışınızda duygu bütünlüğüne girmek çok zorlaşıyor, oyunun atmosfere girmeniz için yaptırdığı ısınma turları sıkmaya başlıyor. *Heavy Rain*'i ilk kez oynarken hiç kurtulamadığınız o gerginliğin yerinde yeller esiyor. E geriye ne kalıyor ki zaten? Kararların sonuçlarını görmek için oyunu tekrar oynamaktansa Youtube videosu tercih eder hale geliyorsunuz.

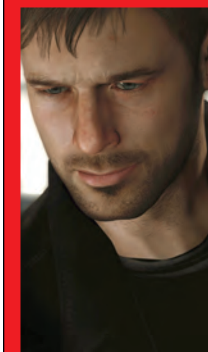
Ama yine de siz bu nota aldanmayın, eğer oyunu ilk kez oynayacaksanız bilin ki 9+'dır bu yapımın notu. Ben bu puanları oyun sektörüne kızdığımdan veriyorum. Ayrıca daha da remastered vb. oyunları incelemem! Buradan biline! (İnceledi!)

BEYOND & HEAVY RAIN

Dilerseniz Beyond ile Heavy Rain'in bir arada bulunduğu paketi de satın alabilirsiniz. Fiyat olarak çok daha avantajlı (119 TL). Fakat geçtiğimiz aylardaki Beyond incelememi okumayanlar için bir daha hatırlatayım, Heavy Rain'den sonra çok içinize sinmeyecek kendisi.



+
- Müthiş sunum
- Kararların gerçekten bir şeyleri değiştirebilmesi
- Yürek parçalayan hikâye



−
- Daha önce oynayanlar için tadı kaçmış bir yapım
- Bir TR altyazısı görmek isterdi bu gönül

6+

SON KARAR

Şöyle ya da böyle Heavy Rain'i ıska geçmişseniz, bu kez ertelemeyin!

AMAN BE ERİM, KOCA GÖL MOD TUTAR MI?

MOD DÜNYASINDAN HABERLER



N'aber!

Cowabunga, dijital savaşçılar! Biliyorum, hepimiz 2015 için haklı olarak "çok iyi oyun yaptı" dedik, fakat bana sorarsanız 2016 da bayağı donanımlı geliyor! Özellikle mod desteği olan oyunlar ile diyeyim hatta. Yani bu yıl da muhteşem bir oyun yelpazesi önümüze serilmiş durumda! O halde vakit kaybetmeden dalıyorum izninizle… Daldım! **-Erim**



KILLING FLOOR 2'DE STEAM WORKSHOP DESTEĞİ

Hızlı ve stratejik manevralarla birbirinden sert zombi dalgalarına arkadaşlarınızla birlikte karşı koymayı seviyorsanız, aynısını komik şapkalar takarak yapmaya bayılmaz mıydınız! (Şimdiden "hayır" diye bağırıyorum). Korkmayın, gelen sadece şapkalar değil. Steam Workshop, henüz erken erişim halinde durmakta olan Killing Floor 2'ye mod desteği getiriyor. Oyun modları, haritalar, ve evet, kozmetik objeler eklemeyi mümkün kılacak 10 Mart güncellemesiyle artık kendinizi yepyeni KF2 deneyimlerine hazırlayabilirsiniz.

FALLOUT 4'E RESMİ MOD YAPMA KİTİ

Kasım'da çıktığından beri Fallout 4 için yüzlerce başarılı mod yayınlandı (hatta yakında bunların en iyilerini listeleyen bir yazı hazırlamayı düşünüyorum). Ve zaten modların bir oyunun kalıcı başarısındaki yerini çok uzun zaman önce fark etmiş olan Bethesda, şimdi herkesin geleceğini bildiği ve gün saydığı açıklamayı yaptı: *Fallout 4* için resmi mod yapma desteği ilk iki DLC'nin arasında bir noktada yayınlanacak. Yakında modlarınızı görmeyi bekliyorum, dijital savaşçılar!

ROLLERCOASTER TYCOON'DA MOD DESTEĞİ OLACAK

Efsaneler döndü mü bir şeyleri değiştirmek için döner. Tycoon oyunlarıyla içli dışlı olmamış insanlar bile, belli bir yaşın üstündeyse, RollerCoaster Tycoon'u bilir. Sıkıntılı bir geliştirme sürecinden ve üç farklı yapımcının elinden geçtikten sonra nihayet 2016'nın başlarında oyuncularla buluşacağı duyurulan yeni RollerCoaster Tycoon World'ün yapımcıları, oyunun yanında gelecek bir Unity eklentisiyle, isteyenlerin ek parça ve karakterler yaratıp Steam Workshop üzerinden paylaşabileceğini duyurdu.

XCOM 2'YE SESLENDİRME MODU

XCOM'da biliyorsunuz, dünyanın çeşitli milletlerinden askerleriniz var. Bu askerlerin düzgün bir şekilde seslendirilmeleri adına şu an dünyanın her yerinden seslendirme ekipleri oyuna ses modları sağlamakla meşgul. Bunların hepsini tek çatı altında toplayan, Steam Workshop'ta da geçtiğimiz ay yerini alan **XCOM International Voices Pack** oyuna bu dilleri başarılı bir şekilde yerleştirmeye doğru gidiyor. Biz de bu ay projenin Türkiye ayağında işi layığıyla üstlenen MEF Gaming ekibiyle sürecin nasıl gittiğiyle ilgili kısa bir muhabbet ettik, daha da kısaltıp dergiye yetiştirdik. Buyurun.

Selam Commander. İlk sorum: XCOM'cu muyuz?

Maalesef daha önce hiçbirimiz XCOM oynamadık ve projeden de XCOM 2 sağlanmadı bize.

Silahın düşmanın ağzının içindeyken ve %98 kritik vuruş ihtimaline sahipken ıskaladığında, karakterlerin söylediği özel sözler kaydettiniz mi? :)

Ses kayıtlarını mevcut dosyaların üstüne yapıyoruz. Kendimiz ekleme veya değiştirme yapamıyoruz. *(Oyunu oynamadıkları için espriyi kaçırdılar bak :D -Erim)*

Türk oyunculardan projenizle ilgili bir yorum aldınız mı? Ne şekilde oldu?

Projenin tamamına yoğun bir ilgi var ancak daha çok yeni başlıyoruz. Türk oyuncuların da sizin sayenizde bilgi sahibi olacağını umut ediyorum açıkçası.

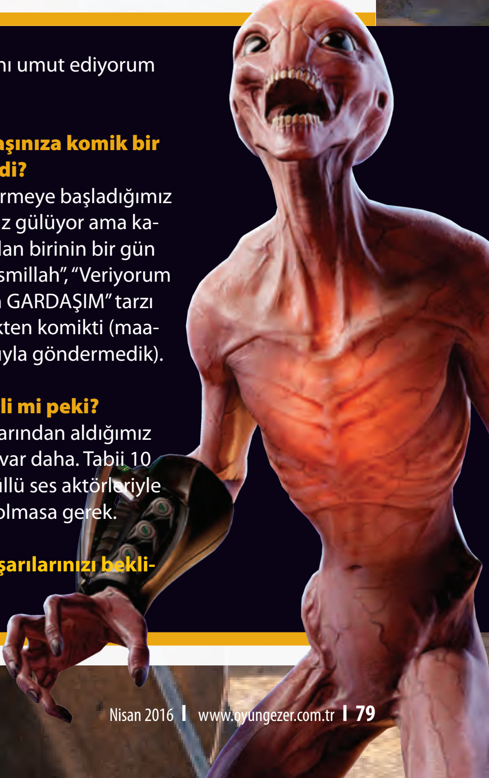
Proje sırasında başınıza komik bir şey geldi mi? Neydi?

Stüdyoya yeni girmeye başladığımız için sürekli yüzümüz gülüyor ama kayıt alan arkadaşlardan birinin bir gün stüdyoda "Haydi bismillah", "Veriyorum bombayı", "Eyvallah GARDAŞIM" tarzı yaptığı kayıt gerçekten komikti (maalesef mod dosyalarıyla göndermedik).

Çıkış tarihiniz belli mi peki?

Modun yapımcılarından aldığımız bilgiye göre bir yılı var daha. Tabii 10 farklı ülkeden gönüllü ses aktörleriyle çalışmak hiç kolay olmasa gerek.

Teşekkürler, başarılarınızı bekliyoruz o zaman!



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TATSIZ BİR ZAMANDA YAŞIYORUZ... ETRAFIMIZDA BU KADAR KÖTÜLÜK VARKEN OYUNLARA KAFAMIZI GÖMMEKTEN DAHA DOĞAL NE OLABİLİR Kİ? AMA ELİMİZLE DEĞİŞTİREBİLECEĞİMİZ BİR ŞEY OLURSA BU TATSIZ ZAMANDA GERİ DURMAYALIM, KAFAMIZI GÖMMEYELİM. DEĞİŞTİRELİM.

FPS (First Person Shooter)



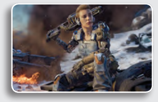
SUPERHOT
PC, Xbox One
Trilyonlarca birbirinin aynısı FPS gördükten sonra (biraz abartmış olabilirim, bilemiyorum) türe yepyeni bir soluk getiren, bunu da aşırı güzel bir tarzla yapmayı başaran Superhot'ı mutlaka oynayın arkadaşlar. Zamanın sadece siz hareket ettiğinizde aktığı, minimalist grafikleri çok hoş görünen bir oyun.



Far Cry Primal
PC, PS4, Xbox One
Far Cry'ın eskiyen motoru ve oynanışına garip bir şekilde can vermiş Primal. Taş devrinde FPS'nin tadı bambaşka (mamut eti gibi).



Rainbow Six Siege
PC, PS4, Xbox One
Açık ara en stresli FPS oyunlarından birisi olan Siege, tek kişilik senaryo modunun olmamasıyla biraz üzse de, sürpriz bir şekilde memnun etti bizi.



Call of Duty: Black Ops 3
PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
Ucundan da olsa yeni bir şeyler deneyen CoD, bu sene de en çok oynanan FPS ünvanını kaptırmıyor.



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, Xbox One
Süper grafikleriyle çene düşürüp, basit oynanışıyla bazı hayranlarını kızdırsa da, eğlencesi bol bir bir online FPS Battlefront.



Halo 5 Guardians
Xbox One
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik senaryosunda hem de çok oyunculu modunda mutlu ediyor.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



FALLOUT 4
PC, PS4, Xbox One
Bu oyunu daha nasıl övebiliriz ki? Fallout evreni Bethesda'ya (ve 3. boyuta) geçtiğinden beri ilk kez kendi özüne, yani "keşfetmenin özgürlüğüne" tam olarak bu kadar yakınlaşabilmiş. Arada kaybettiği, tekrar ettiği yönleri var elbet ama Fallout 4'ün yaşattığı inanılmaz oyun anları bütün bu eksilerini siliyor.



Grim Dawn (Yeni)
PC
Titan Quest ve Diablo II'yi özlediyseniz, aynı karanlık atmosferi Grim Dawn'da yakalayabilirsiniz. Torchlight ve Path of Exile'dan daha çok sevmeniz olası.



Undertale
PC
Herkese göre bir oyun değil. Ama Undertale'in inanılmaz yaratıcı oynanış mekanikleri, tekrar tekrar oynamanızı sağlayacak. Yepyeni bir deneyim istiyorsanız, buyurun.



The Witcher 3: Wild Hunt
PC, PS4, Xbox One
The Witcher 3, hikâyesi, karakterleri, oynanışı ve inanılmaz dünyasıyla tam bir Yılın Oyunu adayı. DLC'leri de aynı kalitede devam ediyor.



Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.

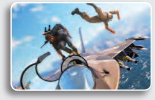


Wasteland 2: Director's Cut
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

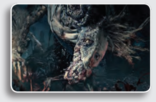
AKSİYON



HITMAN (Yeni)
PC, PS4, Xbox One
IO Interactive de "karlılığı maksimize etme" uğruna garip gurup ödeme modelleri deneyenler kervanına eklendi ve yeni Hitman'i bölüm bölüm çıkartmaya karar verdi. Şu anki haliyle ucuz (40 TL) ama ancak 1,5 saatlik bir oyun olan Hitman, hızla çıkacak görev paketleriyle doyurucu bir oyun haline gelecektir.



Just Cause 3
PC, PS4, Xbox One
Özgürce, dilediğinizce önünüze çıkan herşeyi ve herkesi yıkabileceğiniz bir oyun mu istediniz? Alın size Just Cause 3.



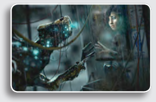
Bloodborne: The Old Hunters
PS4
2015'in en iyi oyunlarından Bloodborne, şanına yaraşır bir ek görev paketiyle karşımıza çıktı.



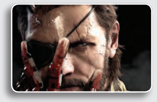
Rise of the Tomb Raider
PC, Xbox One, Xbox 360
Tomb Raider'ın başarılı geri dönüşünden sonra, devam oyunundan da aynı başarıyı bekliyorduk. PC versiyonuyla görsel kaliteyi tavana sıçratan RotTR'ı tavsiye ediyoruz.



Assassin's Creed Syndicate
PS4, Xbox One
Syndicate serinin en büyük hatalarını düzeltiyor, Unity'nin bıraktığı kötü tadı silip atıyor. Tabii ki AC2 ayarında bir devrim değil, ama doğru yönde atılmış bir adım.



SOMA
PC, PS4
Son derece güzel hikâyesiyle, Amnesia'nın yapımcıları SOMA'yla bizi ters köşeye yatırdı. Zaman zaman ise o yattığımız köşede korkudan dertop etmeyi başardı.



Metal Gear Solid 5: Phantom Pain
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Phantom Pain kimilerini çok sevindirdi, ama kimilerine göre serinin son oyunu olarak biraz zayıf kaldı. Her halükarda, benzersiz bir oyun olmayı başardı.

Online mı, tek oyunculu mu?

1. *Tek oyunculuk kaderim. - İHSAN*
2. *Online olacaksa hikâye tabanlı olanları tercih ediyorum. - FURKAN GÜLER*
3. *Tek oyuncu. Her oyun bana özel bir macera olmalı. - EMRE SÜMER*
4. *Tek başıma istediğim zaman oynayabiliyorum :) -ALP*
5. *Tek. Çok oyuncuda işin içine keyfi etkileyen bir sürü değişken giriyor çünkü. En büyüğü de insan. -ONUR*

Konsol mu, PC mi?

1. *PC forever! - İHSAN*
2. *Konsol <3 - FURKAN GÜLER*
3. *Konsol. Diğer türlüsünü düşündüğüm tek bir an bile olmadı. - EMRE SÜMER*
4. *PC + Emülatörler - ALP*
5. *Rezil portlar yüzünden yıkılmadım, ayaktayım; PC! - ONUR*

Hayat mı, oyun mu?

1. *Hayat çok bayat. Oyunlarda en azından iyilerin kazanma şansı var. - İHSAN*
2. *Bu soruya "Sims" cevabı verirsem ne oluyor? u.u - FURKAN GÜLER*
3. *Tabii ki hayat. Hayat dururken hiç kimse diğer şıkları seçmemeli bence. - EMRE SÜMER*
4. *Gerçek hayatta kurtardığım prensesler yüz vermediği için, oyun. -ONUR*
5. *Dünyanın tozunu attıracak kadar gezebilsem hayat derdim. Ama bu kadar dert tasa içinde oyun güzel bir afyon oluyor. -NURETTİN*

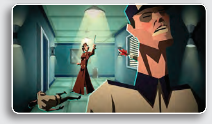
STRATEJİ



XCOM 2
PC
Her zaman insanlık kazanacak değil ya, biraz da uzaylılar kazansın! Dünyaya "barış ve huzur" getiren uzaylılara karşı XCOM'u yeniden ayaklandırabilecek misiniz?



Starcraft II: Legacy of the Void
PC, Mac
Biraz gereksiz bir şekilde uzun süren üçlemenin sonunda, muhteşem bir oyunla veda ediyor Starcraft II. Hikâyesini bitirenler göz yaşlarını tutamayacak.



Invisible Inc.
PC
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.

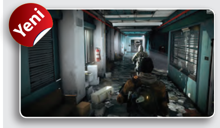


Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz!



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!

DVO & ONLINE



The Division
PC, PS4, Xbox One
Ubisoft'un "virüs kıyameti" sonrası oyunu The Division, arkadaşlarla birlikte oynamak için çok iyi bir seçim.



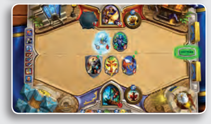
Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxramas
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxramas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



American Truck Simulator
PC
Avrupa şehirlerinden sonra, bitmek bilmeyen Amerikan yollarında direksiyon sallamaya başlıyoruz. ATS yeni eyaletler ve kamyolar eklendikçe daha da güzel olacak.



Dirt Rally
PC
Codemasters gibi bir firmanın oyununu erken erişimde yayınlaması ilk başta garip gelmişti. Ama Dirt Rally yılın oyunu oldu. Bir bildikleri varmış demek ki.



Rogue Galaxy
PC
Uzay gemisi yönetme oyunları türünde çok farklı bir yere oturuyor Rogue Galaxy: Kovboylar ve uzay temasına. Firefly sevenler mutlaka bir baksın.



Forza Motorsport 6
Xbox One
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, yarış tutkunlarına Xbox One aldırabilir.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.

AYIN ALTIN OYUNLARI



THE DIVISION



GRIM DAWN

SPOR & MENAJERLİK



Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilik, seriyi her sene alan takipçilerini yine memnun edecektir.



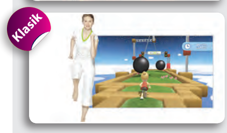
NBA 2K16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi, 2016'da da türünün en iyisi. Hikâye modunda ünlü yönetmen Spike Lee'nin olması ise işin tuzu biberi.



FIFA 16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Her sene olduğu gibi, bu sene de FIFA kendi oyuncularını peşinden sürükleyecek bir kalitede ve kadın takımları gibi yeniliklerle karşımıza çıktı.



Rocket League
PC, PS4
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.



Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



The Witness
PC, PS4
Braid'in yapımcısının yıllardır beklenen yeni oyunu The Witness, hem merak duygunuzu gıdıklayan, hem de kafa yedirten bulmacaları olan bir oyun.



Tales from Borderlands Season 1
PC, PS4, Xbox One
Bize soracak olursanız, Telltale Games'in en başarılı serisi diyebileceğimiz TFBL, ilk sezonunu tamamladı. Umarız ikinci bir sezon olur!



Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

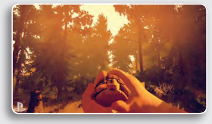


else Heart.Break()
PC
Amiga'daki izometrik macera oyunlarını o kadar özlemişim ki garip isimli bu oyuna hemen yapıştım. İsmine kanmayın, hemen oynayın!



Until Dawn
PS4
Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.

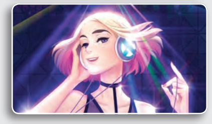
BİR GARİP OYUN



Firewatch
PC, PS4
Aslında hiç de garip olmayan, gayet insani bir oyun Firewatch. Yürüme simulasyonu türünün en başarılı örneklerinden.



Pony Island
PC
Dikkat: Bu oyunda minik, sevimli bir midilliyi yönetiyorsunuz. Ama bu oyun "midillilerle" ilgili değil. Sevimli de değil. Minik de değil...



Superbeat Xonic
PSVITA
Güzel bir ritm müzik oyunu olan Superbeat Xonic, VITA'nın ömrünü tamamladığı şu günlerde sahiplerinin yüzünü güldürüyor.



Morphine
PC
Mount and Blade'den sonra, Tekmili Birden'e girmeyi başaran ikinci Türk yapımı oyun Morphine. Tuhaf, korkutucu ve garip olarak tanımlayabiliriz kendisini.



Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Nisan ve Mayıs aylarında, sayıları az olsa da çok bombastik oyunlar bizleri bekliyor.

NİSAN '16	
Dirt Rally	PS4, XBONE
Quantum Break	PC, XBONE
Dark Souls 3	PC, PS4, XBONE
Banner Saga 2	PC
Ratchet & Clank	PS4
Star Fox Zero	Wii U
Alienation	PS4
Total War: Warhammer	PC
MAYIS '16	
Uncharted 4	PS4
Battleborn	PC, PS4, XBONE
Doom	PC, PS4, XBONE
Homefront: The Revolution	PC, PS4, XBONE
Mirror's Edge Catalyst	PC, PS4, XBONE
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	PC, PS4, XBONE
HAZİRAN '16	
Deadlight: Director's Cut	PC, PS4, XBONE
LEGO SW: The Force Awakens	PC, PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU, PSVita, 3DS



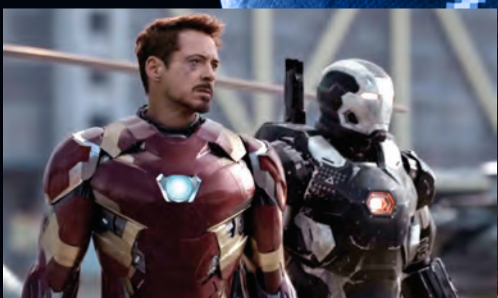
CAPTAIN CIVIL

Durdurulamaz bir güç, yerinden oynatılamaz bir objeyle karşılaştığında...

Geçen ay *Batman v Superman* yazısına ne kadar klasik, sembolik bir giriş yapmaya çalıştıysam *Civil War* için o kadar net, o kadar sade konuşmak geliyor içimden. Çünkü oradaki gibi sonradan dostluğa dönüşecek bir yanlış anlaşılma yok bu kez ortada. Tanrılarla insanların savaşı değil durum, şekilli kelimelerle süslenip püslenecek bir hikâye değil. Başta limoni başlayıp sonda el sıkışmayacak sevdiğimiz karakterler. Yıllardır arkadaş gördüğümüz, "aman bu Marvel filmleri de rengârenk, ciddiyetsiz" laflarının havada uçuşmasına sebep veren dostlukları kuran adamlar ve kadınlar, kendi korkularının onları ite kaka karşı karşıya geçirdiği köprüde, aşağı düşen taraf olmamak için canla başla mücadele edecek. Efsaneler de böyle birbirine düşecek, muhtemelen birileri de bu savaştan, **geri dönemeyecek...**



Pişt! Artist misin kardeş sen, ışığın niye kırmızı? Unutturma Cap'ten sonra seni de dövücem!



Bu yıl en heyecanla beklediğim film en başından beri *Captain America: Civil War* oldu. Ha *Age of Ultron*'dan ağzım yanmışken, raydan çıkmasın diye heyecan trenimi yavaşlatmaya uğraşmıyor muyum? Evet, elbette ama estetik açıdan *BvS* ile yarışamayan fragmanlarına bakıp burun kıvırmayı denerken, senaryonun ipliklerini görür gibi oluyorum. Sekiz senelik Marvel Sinematik Evreni'nin her döneminden fırlayıp gelmiş ve aralara sıkışmış detayların bu filmde nasıl birleştirilebileceğini düşünmek bile bir keyif haline geliyor. Lakin boş bulundum, affedin. Argümanımı desteklemek benim sorumluluğum, öyleyse peşimden gelin...

UYARLAMA MI, AYARLAMA MI?

Filme ilişkin düşüncelerime geçmeden önce kaynak materyalimiz *Civil War* çizgi romanına ucundan değinmek istiyorum; 2007 yılında tamamlanan *Civil War*, ne yazık ki kapıştırdığı ideolojiler üzerinden değil, ideoloji kapıştırma fikrini işlemeyi becerip beceremediği, bu arada karakterleri olması gerektiği gibi yansıtıp yansıtmadığı üzerinden tartışılmış bir hikâye. Ben kendi adıma çizimlerine bayılırım ama senaryonun biraz daha tarafsız, daha düşündürmeye odaklı bir çizgi izlemesini gerçekten dilerdim. *Civil War* o dönem Marvel evrenini ilginç şekillerde etkilemiş bir olay, lakin içinde biraz katı ve biraz da kötü resmedilen Iron Man'i çok fazla kişinin gözünden düşürmesi bunların da arasında en öne çıkanlardan.

Bu noktayı film hakkındaki tahminlerime bir zıplama noktası olarak kullanırsam; filmin aynı hataya düşmesi ihtimalini çok zayıf görüyorum. Fragmanlarda Iron Man'in daha sinirli olan taraf gibi durduğunu fark etmişsinizdir. Bu seyircinin algısını bariz olarak haklı tek bir taraf seçecek şekilde yönlendirmemek adına çok doğru bir tercih. Iron Man'in en büyük karakteristik özelliklerinden birinin geleceğe yatırım yapmak olduğu düşünüldüğünde, ilk *Avengers* filminde solucan deliğindeyken gördükleri, ardından Scarlet Witch'in zihnine yerleştirdiği kâbuslar derken, bunca filmde biriken korku ve gerginliğinin bir taşma noktasına ulaşması zaten artık kaçınılmazdı. Bu patlama Captain America'nın katı tutumuna söz geçirememesi (ya da mükemmel dişlerine yumruğu geçirememesi mi demeliyim?) ile artık gerçekleşecek gibi duruyor.

İşin Captain America tarafında ise tamamen *Winter Soldier*'da olan olaylar var gibi gözüküyor. Çünkü yine çok bariz bir

AMERICA WAR



« Scooby-Doo'lar vs. Yogi'ler! Gerçek Kötüler, Avengers 3'te.

şekilde Cap artık yıllarını verdiği deneyimle hükümeti sorgulamaya başlamış; HYDRA ile yaşadıklarından sonra bariz bir şekilde ona her söyleneni yapmıyor. Hulk yüzünden zaten süper insanlara güvenmeyen, kontrol manyağı Thunderbolt Ross'u da işin içine ara kızıştırıcı olarak dâhil ettik mi, filmin ana karakterlerinin motivasyonlarını tereyağından kıl çeker gibi işleyeceğini tahmin etmek çok zor değil. Hele bir de umduğum gibi ideoloji terazisini dengede tutabilirse, *Civil War* bizi ziyadesiyle tatmin edecek demektir ki bu konuda kendi adıma Russolar'a güvenim tam. Zira *Winter Soldier*'da sistem eleştirilerini dozunu kaçırmadan yapmayı başarmışlardı.

"VE DAHA BİR SÜRÜ ŞEY..."

Tabii *Civil War* bize sadece kahramanların kendi aralarında kapışmalarını göstermeyecek, ki bu noktada film gizemle sarmalanıyor. Çizgi romanlarda Bucky'nin kolunu kaybetmesinden ve Cap'in donmasından sorumlu esas kişi olan Baron Zemo'yu bu filmde göreceğiz. Lakin fragmanlarda kendisini seçemedik, çizgi romanlarda (görünürde de olsa) Cap'i öldüren kişi, yani Crossbones da aynı şekilde gül yüzünü pek göstermedi. Umarım Strucker'a yaptıkları gibi onu da harcamazlar. Tabii bir de fragmandaki sahneleri avizeye tırmanma sebebi olan Black Panther var; başta planda olmayıp sonradan işin içine giren Spidey'ye rağmen ona da epey yer ayrılacağını düşünüyorum.

Uzun lafın kısası, İç Savaş'ın (*Kahramanların Savaşı* diyenin topuğuna sıkarım) bize gösterecek çok şeyi var. Pek çoğunun yolu önceden yapıldığı için de *BvS*'de olmasından korktuğum tarzda bir sıkışma problemi yaşayacağını düşünmüyorum. Görsel anlamda elbette ki ondan geride kalacak ve itiraf etmem gerekirse şu malum havaalanı sahnesi, birbirlerine koşuşları falan çok tırt duruyor bence. Lakin *Civil War*'un üstlendiği görevin altından başarıyla kalkacağına ve MCU'da işleri iyice karıştıracağına güvenim tam. Kan çıkacak, kan! **-Onur**

IRON SPIDEY?



Kabul etmek lazım, America ismi Batman Superman ile reklam anlamında kapışabilecek güçte değil. Bu nedenle Marvel'ın kendi iddiasını ortaya koyarken yine daha güçlü olduğu damardan, yani mizah öğelerinden faydalanacağını söyleyebiliriz. Ama bence asıl yükü taşıyacak olan taraf, hele de film içinde çok geç gözükmez ise ağırlıklı olarak Spider-Man olacak. Zaten göründüğü havaalanı sahnesinin filmin son karşılaşması olmadığını tahmin etmek zor değil. Yalnız ben, son fragmanı da gördükten sonra, Iron Spider görme hayallerimizin tamamen suya düştüğüne emin oldum. Söz konusu Spider-Man olduğundan karakter gelişiminin aceleye getirilmeyeceğini düşünüyorum ve anlaşmazlıklar büyüdükten sonra ortaya çıkacaksa kostüm değiştirmeye zamanı olmayacaktır. O yüzden şimdilik resmiyle idare edelim...

Yönetmenler: Anthony & Joe Russo **Oyuncular:** Chris Evans, Robert Downey Jr., Sebastian Stan, Tom Holland, Scarlett Johansson **Vizyon Tarihi:** 6 Mayıs 2016



NEDEN SİNİRLENDİK?!

GHOSTBUSTERS

BU NE LAN BÖYLE?

Kendi adıma remake'leri, reboot'ları severim, proje aşaması boyunca heyecan duyarım. Orijinalinden daha çok beğendiğim yeniden yapımların sayısı da az değildir. Eski fakat güzel bir fikre yepyeni açılardan bakma fırsatı verir çünkü. Peki aynı heyecanı, fragmanı yayınlanan yeni *Ghostbusters* için hissediyor muyum? SİZCE?!

Son gördüğümde dislike sayısı like sayısından yüz binlerce fazla olan fragmanı ilk kez izlediğimde aklıma en önce şu geldi: 30 yıllık zaman zarfında aklınıza en orijinal fikir olarak ekibin tamamının cinsiyetini değiştirmek mi geldi? (Buna eski kadın asistanın yerine Chris Hemsworth'ün konması da dâhil tabii). Peki, tamam, bu noktada işin içine cinsiyet ayrımcılığı gibi hassas konular giriyor -ki orijinal *Ghostbusters*'ın kesinlikle böyle bir amacı yoktu-, bu yüzden konumuz bu olmamasına rağmen bütün ekibin kadın olmasıyla derdimin olmadığını belirtme ihtiyacı duyuyorum. Fakat yeni dediğiniz karakterler, eski ekibin sadece cinsiyeti değişmiş hali! E bunun orijinalliği nerede? Steryotip kadın karakterler çizmek, ekipteki siyahi kadını hemen şişman, cahil fakat neşe kaynağı şeklinde modellemek bana daha bir ayrımcılık gibi geliyor. Buna kaş yaparken göze matkap sokmak denmez de ne denir?

Fragmanın daha da kötü tarafı, maruz bırakıldığımız mizah. Bilmiyorum izlerken gülme kasları kıpırdayan var mı? Ben şahsen incelikten, zekâdan uzak, sadece bağırma, vurma ve sakarlık üzerine kurgulanmış esprileri izlerken yeminle sinirlendim. Filmi Paul Feig değil de Şafak Sezer çekmiş gibi hissettim.

Madem bu film bir nevi devam niteliğinde, keşke eski ekipten hâlâ hayatta olanların hayalet avcılığındaki son günlerini bir gıdım bile olsa gösterip (alın size yepyeni senaryo alanı), yanına yenileri verseydiniz de filmin sonunda bayrak teslimi yapılsaydı. Ya da en kötü biraz uğraşıp orijinal karakterler yazsaydınız be kardeşim. Tamam, zulüm tadındaki fragmanla son kararı vermek doğru olmayabilir, fakat film şu an bu şekliyle hiç mi hiç gelecek vaat etmiyor. Zira 30 yılda dünyada neler değişirken fragmanda seri adına yeni ve heyecan verici hiçbir şey göremedim. *Fantastic Four*'u tükürükler saçarak eleştiren arkadaşlara asıl 15 Temmuz'u beklemelerini öneriyorum.

Hayır bir de fragmanın fonda klasik *Ghostbusters* müziği çalan versiyonu çıkmış, sanki o parça çalınca geri kalan her şey düzelmiş gibi millet ona seviniyor. Durumun vahametini siz düşünün artık. **-Emre S.**

OFİSTE NE DEDİLER?

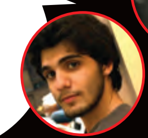
Kesin paralel evren yapacaklar! Kesin şaşırtacaklar! Kesin fragman sahteydi! Kesin! ...di mi? Bir şey söylesenize?! -EMRE K.



İşsiz güçsüzlüğümüz karşısında dehşete düşüyorum bazen. Çok da iddialı olmayan bir film Ghostbusters, çocukluğumuzu geri getirmek gibi bir görevi de yok. Beğenmeyip geçsek olmuyor mu? -SERPİL



GEREKSİZ! -TARIK





Bir nesil Ghostbusters'ın nasıl bir kült olduğundan bahsederken, bu filmle birlikte bir başka nesil Ghostbusters'ı sofralarına meze edecek. -ENİS

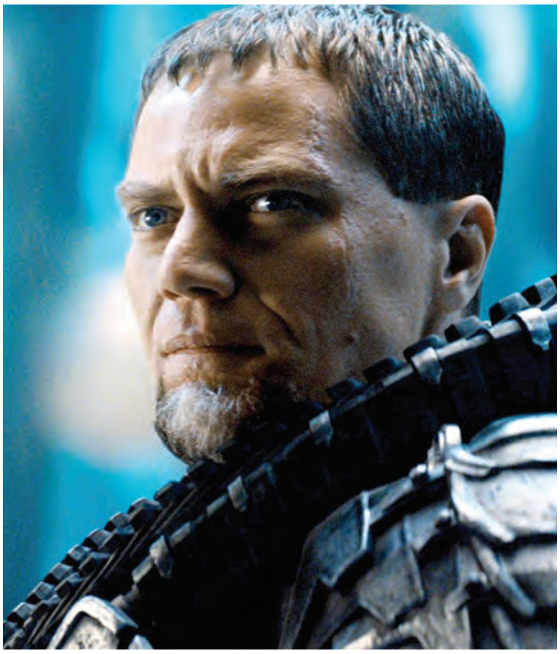
Dediğiniz kadar kötü değil ya... Eskilerini de çok abartıyorsunuz, onlar da o kadar iyi filmler değil aslında. -ÖMER





BATMAN V SUPERMAN ELEŞTİRİLERİ FİLM EKİBİNİ TELAŞLANDIRMIYOR

DC için beklenen an geldi. DC Sinematik Evreni adına bir kader anı olarak görebileceğimiz *Batman V Superman* sonunda çıktı. Çıktığı gibi de pek çok eleştirmen tarafından yerden yere vuruldu. İnceleme ortalaması diplerde gezen filmin ekibiyse bu konuda çok telaşlı değil. Superman'imiz **Cavill**, incelemelerin sadece kişisel fikirler olduğunu, izleyici görüşlerinin ise asıl önemli konu olduğunu belirtti. Lane'imiz Louis'imiz **Amy Adams** da **Cavill** ile aynı görüşte (çok şaşırtıcı!). Kimsenin eleştirmenlerden iyi şeyler duymak için film çekmediğini belirten Adams, hayranların filmi beğenmesini umduklarını, şimdiye kadar da beğenildiğini gördüklerini belirtti. Yani kısacası film ekibi "İnceleme mi? O da ne?" kafasında. Gerçi ne diyeceklerdi ki? "Bu filmde bazı sıkıntılar var, söz bir dahakine daha iyisini yapacağız" gibi bir açıklama beklemiyordu herhalde kimse. *"Pis eleştirmenler, kaka kritikler!"*



SUPERMAN SERİ KATİL OLABİLİR Mİ?

Tamam, bu seferki haberimiz ciddi, bilgi veren, farklı bakış açıları yaratan bir haber değil. **Michael Shannon**'ın bir alıntısı sadece (kendisi General Zod olur). Filmin çıkmasına kısa bir süre kala basının karşısına çıkan herkese sorduğu "Batman, gerçekten Superman'i dövebilir mi?" sorusu **Shannon**'a da sorulmuş. Kendisinin cevabı ilginç olmuş: "Dövüşün sonucu konusunda hiçbir şüphem yok. Hatta o kadar şüphem yok ki size sahte bir cevap bile veremiyorum. Ama Superman beni öldürdüğü için onunla bir bağım var. O yüzden umarım kendisi öldürme cümbüşüne devam eder ve seri katile dönüşür. Bak bu durum Superman'e de yeni bir bakış açısı olur. Gerçi sonrasında hepimizin başı biraz belaya girerdi. Bizi yeryüzünden silebilirdi. Ama sonra da yalnız kalırdı..." Yorum yok :)

KISA HABERLER

VOLTRON: LEGENDARY DEFENDER, ORİJİNALE SADIK GELİYOR

Netflix ve DreamWorks işbirliğiyle çıkacak yeni Voltron çizgi-dizisi için ilk fragman yayınlandı. Fragmana gelen tepkiler olumlu. Özellikle orijinal konseptin korunması, o konsepti doğru düzgün hatırlamıyor bile olsak Voltron severler olarak bizi mutlu etti.

BVS REKORA KOŞUYOR

Batman V Superman, açılış gününde 82 milyon dolar hasılat yaptı. Beklentiler aynı hafta sonu 171 milyon dolar daha hasılat olacağı yönünde. Olur da 180'i görürlerse Star Wars: The Force Awakens'ın 248 milyon dolarlık rekorunu da kırmış olacaklar.

KÜÇÜKLER İÇİN DEADPOOL: THE LEGO BATMAN MOVIE

Aylardır süren BVS tantanası içinde dikkatinizden kaçmış olabilir ama The Lego Batman Movie geliyor. The Lego Movie'nin başarısının ardından bu kez Batman'e odaklanan yeni yapım için hoş da bir teaser çıktı.

tinyurl.com/ogz-102-lego



ROCKY BALBOA

"TEK İSTEDİĞİM SONUNA KADAR AYAKTA KALABİLMEK"

"Sen kim oluyorsun da kıza akıl veriyorsun ha?" der Rocky kendi kendine, mahallenin küçük Marie'si verdiği tavsiye sonucu kendisini çok kötü terslediğinde. Gerçekten de Rocky Balboa hiç kimsedir. Eğitimsizdir, iyi bir yere gelememiştir, aptaldır, beş parasızdır, kimsesizdir, leş gibi kokan bir evde yaşamaktadır, yakışıklı değildir ve konuşması bozuktur. Ama en acısı, tanıdığı herkes gibi o da kendisine inanmamaktadır. Şampiyon Apollo Creed ona sürpriz bir maç teklif etmek için ofisine çağırdığında, sadece ısınmak için partner aradığını düşünür. Maçı kabul eder etmesine ama amacı kazanmak falan değil sadece sonuna kadar ayakta kalabilmektir. Çünkü hayatında ilk kez birileri ona bir şans vermiştir. Ve o iradeyi, ne kadar döverse dövsün, şampiyon bile deviremeyecektir.

İşte tam da bu sebeplerden dolayı ölümsüz bir sinema ikonu haline gelip 40 sene boyunca her yaştan milyonlarca insanı peşinden sürükleyecektir Rocky. Hikâyesi öylesine doğal, öylesine incelikle işlenir ki seyirci tüm kalbiyle onun gerçek olduğuna inanır. Bizzat mahalleden bir arkadaşı, hatta kendisi gibi hisseder. Çünkü Rocky, hepimizin içindeki o "büyük insan olamamış" fakat "istese neler yapabilecek" alt benliğin müthiş ve gizli potansiyelini temsil eder. Aslında dünyayı değiştirebilecek olanlar da bir köşeye çekilmiş olan hiç kimselerdir çünkü.

Bu rüya gibi "sıfırdan zirveye" öyküsü milyonlarca insana ilham kaynağı olur. Rocky artık bir inanç, azim ve irade ikonu haline gelecek, hiç kimse olsanız bile bu nitelikleri taşıdığınız sürece dünyayı yerinden oynatabileceğinizi söyleyecektir. Fakat kaybedecektir de Rocky. Şampiyona kaybedecektir, şampiyon olduğunda artık ondan daha aç olan yeni bir boksöre kaybedecektir, akıl hocası Mickey'i kaybedecektir, en iyi dostu Apollo'yu kaybedecektir, bütün mal varlığını kaybedecektir, aşkları efsane haline gelen eşi Adrian'ı kaybedecektir, zamana kaybedecektir… Lâkin her seferinde yeniden ayağa kalkacaktır Rocky. Çünkü kendisinin de söylediği gibi önemli olan sert vurabilmek değil, aldığın bütün darbelere rağmen yoluna devam edebilmektir. Çünkü insan ancak bu şekilde gerçekten galip gelebilir…

Çocukluktan beri ruhuma işleyen bu adamın bana neler ifade ettiğini tarif bile edemem. Kaç kez hayali boks maçları yaptığımı, kaç kez yaptıklarının beni motive ettiğini, kaç kez sözlerinin ilham verdiğini sayamam. Varlığına nasıl inandığımı anlatabilirim sadece. Çünkü bilirim ki hepimizin içindeki Rocky ortaya çıkmak için o müthiş fırsatı beklemektedir sadece… **-Emre S.**



SLY'IN HAYALİ ARKADAŞI ROCKY

Rocky karakteri aslında Sylvester Stallone'un (Sly) hayatındaki iniş çıkışların da bir yansıması. İlk Rocky filmi Sly'ın da hayatındaki ilk büyük şanstır, ikincisi kariyerindeki zirveye çıkıştır, üçüncüsü kim olduğunu unutup kaybetmesidir, dördüncüsü milliyetçiliğidir. Balboa her şeyi geride bırakıp yaşlılığa karşı mücadelesi, Creed ise uzun bir aradan sonra doğru bir kararla tekrar hayata tutunmasıdır. Bu yüzden Altın Küre ödülünü alırken de en iyi hayali arkadaşı olan Rocky'ye teşekkür eder.



“Kimse hayat kadar sert vuramaz. Okulda kalın ve beyninizi kullanın. Doktor olun, avukat olun, deri çanta taşıyın. Sporu meslek olarak düşünmeyin, boksta canınız yanar ve kokarsınız. Düşünen olmalısınız, kokan değil.”

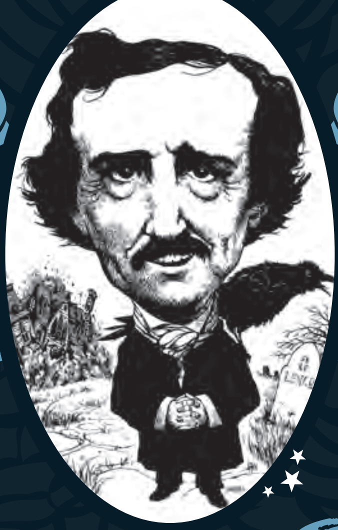
GERÇEK ROCKY

Sly’ın Rocky karakteri için en büyük esin kaynağı Chuck Wepner’dır. Sly son parasıyla isimsiz bir boksör olan Chuck Wepner’ın tüm zamanların en iyisi olarak gösterilen Muhammed Ali ile çıkacağı maça bilet alır. Ve Wepner o maçta tüm beklentilerin aksine Ali’ye tam 15 raunt dayanarak bir mucizeye imza atar. Wepner’ın iradesine hayran olan Sly, aynı gece ondan esinlenerek Rocky’yi yazacaktır.

★ ★ ★

ITALLION STALLION

Rocky’nin ünlü “İtalyan Aygırı” lakabının şöyle bir öyküsü var: Sly’ın ünlü olmadan önce oynadığı ve şu an “Ya hırsızlık yapacaktım ya da aç kalmamak için bu filmde oynayacaktım” dediği erotik filmdeki lakabı İtalyan Aygırı’dır. Rocky karakteri de kendisi gibi İtalyan köklerine sahip olduğu için beğendiği bu lakabı terk etmek yerine tekrar kullanmaya karar verir.



EDGAR ALLAN POE

VE TANRI POE'YA KALEM VERDİ

HAZAL ÇAMUR

Hayat denilen döngüyü mümkün kılan o itici güç kimi zaman oldukça tekinsizdir. Sonsuz olasılık havuzunda bazen tek bir kişi için öyle dizilimler oluşturur ki, olay sadece tesadüfler silsilesi olmaktan çok uzaktır. Hesaplanmış ve uzun planlar sonucu uygulanmış hayatları biçer, sonra da doğru kişilere giydirir. İşte Edgar Allan Poe'nunki böyle bir hayat. 40 senelik kısacık hayatına sığan sayısız tuhaf ve talihsiz olayla birlikte, doğumundan şüpheli ölümüne dek hayat ona bir başrol vermişti. Ancak bu huzursuz bir ruh rolüydü. Rollerin en büyüğü ve en zoruydu. Düzen ona bu sıra dışı yaşamı dikti ve onu gıdım gıdım yiyerek adını tüm dünyaya ezberletti.

Edgar Allan Poe, gerek edebiyat, gerekse sanat dünyasının hiçbir şekilde adı unutulmayacak bir üstadıdır. O, "*huzursuz ruh*"tur. 1809'da Boston'da başlayıp 1849'da sona eren 40 senelik macerası sadece 19. yüzyılı etkilememiş, eserlerine üflediği ölümsüz ve ürperten soluğuyla mirası günümüze kadar taşınmıştır. Düşünsenize, tek bir adam *dedektif kurgusunun* atası olmuş ve *Sherlock Holmes* efsanesinin prototipi görevi görmüş... Aynı adam *bilimkurgu* ve *fantastik edebiyatın* bugünkü hâline gelmesinde rol oynamış. Sonra yine bu adam, aslında çoktan oturaklı bir forma bürünmüş *gotik edebiyata* yepyeni bir soluk katmayı başarmış. Hepsi tek bir ölümlü bedene bağlı zihinden fışkırıyor ve dünya değişiyor. Hayat döngüsünün itici gücü olan eller, bu koca dünyadaki küçücük nokta-

OKUNMASI GEREKENLER



1. **Bütün Öyküleri (2 Cilt)** *İletişim Yayınları*
2. **Bütün Şiirleri -** *İthaki Yayınları*
3. **Kuyu ve Sarkaç -** *Can Yayınları*



ZAMANIN VE UZAYIN KÂHİNİ

Poe, başlangıçta küçük bir madde olan evrenin zaman içinde genişleyerek bugünkü hâline geldiğine inanır. Sonradan öykülerine de yansıyacağı üzere, onun için evren ve Tanrı birdir. Genişleyen evren teorisi Willem de Sitter tarafından 1917'de ortaya atılmadan tam 70 yıl önce, onu içinde bir yerde keşfetmiş bir Poe vardı. Dahası bu teori, 1940'larda George Gamov tarafından "Big Bang" teorisine dönüştürülecek olan kuramla ciddi bir benzerlik taşır. Ancak Poe'nun kâhinliği bununla sınırlı değil. Bu adam, her nasılsa, kendi özünde evrene dair cevaplarla doğmuştur sanki. Zaman ve uzayın aynı şey olduğuna inanması da buna bir başka örnektir. Ancak Einstein ortaya çıkana kadar bu görüşü hor görülmüştür. Bitmedi! Samanyolu'nun bir galaksi olduğunu da yine 19. yüzyılda ileri süren bu adamın sözlerindeki doğruluğu biz çok yakın bir zamanda keşfettik. Ama Poe bir bilim insanı değildi. Öyleyse nasıl biliyordu? Şu ana dek buna cevap verebilen olmadı.

dan taşan yaratımla edebiyatı yoğuruyor. Sonra bugüne geliyoruz ve dudaklarda hâlâ aynı isim: Edgar Allan Poe.

Ustaların ustası, artk bir tarza dönüşmüş bu adamın tekinsiz zihninin en derinleri hepimize ardına dek açık. Poe olarak gözlerini açtığı hayatında; babasının evi terk edişi ve onu takip eden yılda annesinin ölümüyle Allan dönemi başlıyor. İskoç aile Allan'ların onu yanına alışı ancak evlat edinmeyişiyle hayat ona yine tuhaf şakalarından birini yapıyor. Bu adamı iki farklı ailenin adıyla taçlandırıyor, fakat bu taç pek bir eğreti. Sonrasında evleniyor, ancak aynı zamanda kuzeni olan karısı kısa sürede hayata gözlerini yumuyor. Bir kez daha yalnız... Sadece ölümün götürdükleri değil, değiştirdiği evler, okuduğu yatılı okullar, hayatından bir bir kayıp giden kadınlar... Buhran, kasvet ve dehşet. Sözlere lafını geçirip onlara dans ettirebilen, cümlelerden yeni dünyalar yaratan bir adamın bu aykırı zihni ve yaşadıkları birleştiğinde bugünkü Poe'yu görüyoruz. Basık atmosferlerin gotik mimarisinde dehşet dolu anlara; bazen de gizemli, açıklaması güç olaylara şahit oluruz. Hepsi son derece gerçektir, çünkü onları zihninde yaratmış bir adamın davetlisiyizdir. Her şeyi onun gözlerinden görürüz.

Toplumun ağzından konuşacak olursak, nedir bu adamın sorunu? Nedir bu acayiplik? Vernon Parrington buna noktayı koyan yegâne isim olarak, "Poe'nun sorunu, çok ilginçtir ki, Amerikan düşünce ana akımının dışında olmasında yatar" demiştir. İşte bu adamın sorunu budur. Çağının ilerisinde olmasıdır ana neden. O, nice edebi türün atası ve şekillendiricisi olduğu kadar ürkünç bir kâhindir de.

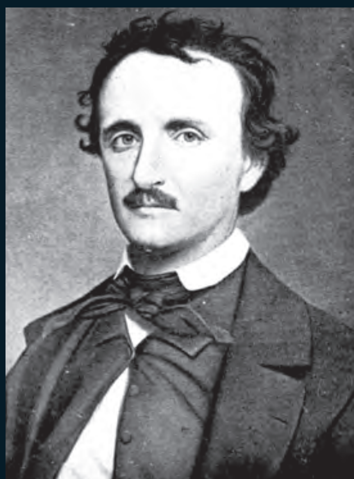
> *"Poe'nun yaşamını eserine, fani kaderini ölümsüzlüğe adadığını söylemek yanlış olmayacaktır."* - Jorge Luis BORGES

USTALARDAN USTAYA BİR ÖVGÜ ZİNCİRİ

Dönemin ve bugünün tartışılmaz ustalarından Charles Baudelaire, Poe'yu erdemli Goethe'ye tercih ettiğini söyler. Dahası, "Bizim adımıza acı çektiler" der. Sonrasında Dostoyevski onu, "Sadece kendine has olan ve bütün diğer yazarlardan ayıran özelliği, hayal gücünün olağanüstü genişliğidir" sözleriyle yüceltir. Peki tüm bunlara rağmen Poe neden eserleriyle geçimini sağlayamamıştır? Çoğu kişi için bunun nedeni zamanına sığmayan dehâsının ta kendisidir.

GİZEM YAZARININ GİZEMLİ ÖLÜMÜ

Bugün bile çözülmemiş bir problem olarak kalan ölümü, tam da Poe'nun eserlerine ve tekinsiz hayatına yakışan türdendir. 40 gibi genç bir yaşta dünyayla bağını koparan Poe intihar mı etmiştir? Aşırı dozdan mı ölmüştür? Alkol mü sebep olmuştur? Yoksa kolera gibi bir hastalık mı? Kuduz mu? Ne? Biz bugün hâlen bunun cevabını bilemiyoruz.



KARALAMA KAMPANYASINDAN ÖLÜMSÜZLÜĞE

Poe'nun rakibi Rufus Griswold, yazarın ölümünden sonra onu karalayan bir ölüm ilanı kaleme almıştır. Amacı, Poe'nun onun hakkında söylediği ve yazdığı saldırgan sözlerden intikam almaktır. Bu ölüm ilanına bir de biyografi ekleyen Griswold, üstadı alkolik, kadın düşkünü ve hiçbir ahlaki değeri olmayan bir deli olarak tasvir etmiştir. Sonuç mu? Poe'nun eserlerinin satışında bir patlama yaşanmış, intikam planı fena hâlde ters tepmiştir.

ALT DOSYA

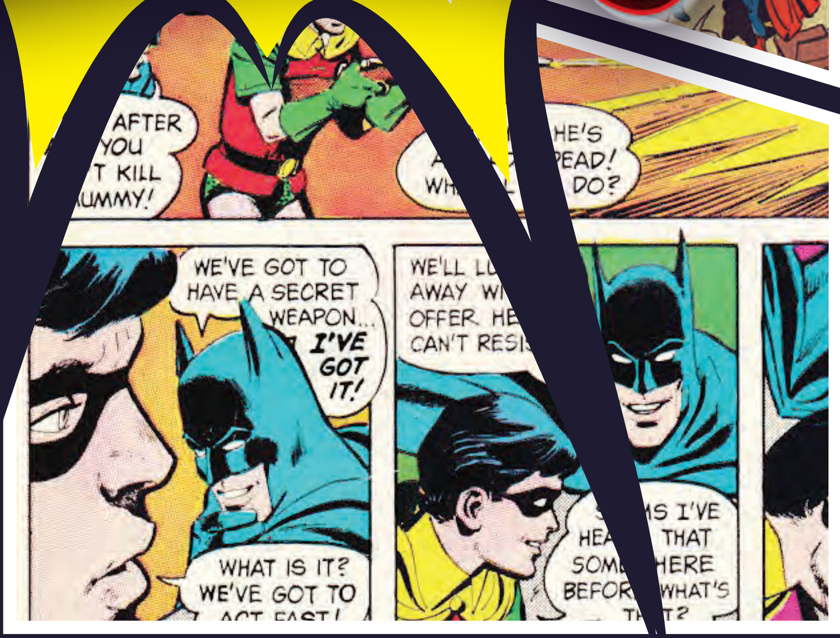
OKUMAK YETMEZ, TOPLAYIN!

ÇİZGİ ROMAN KOLEKSİYONU









HAZIRLAYAN **ONUR KAYA**





NEW MUTANTS #98 (1991):
Gördüğünüz üzere doksanlar güzel yıllar; işte Deadpool'un Fabian Nicieza ve sevdiceğimiz(!) Rob Liefeld'ın ellerine doğuşu bu sayıda oldu.

Teknolojinin gelişimi son yıllarda alışkanlıklarımızı ciddi anlamda değiştirdi. Belki biz ülkece biraz geriden gidiyoruz ama çağın dijital gerekleri bir şey yapmasak da gelip buluyor hepimizi zaten. Bir zamanların zevkle kutulu alınan, kitapçıkları kurcalanan oyunları artık dijitalde daha pratik, daha ucuz. Tutkalını koklaması ayrı bir zevk olan kitaplar artık ufacık tefecik bir "kindle"ın içine sıkışmış. Hele sığdıracak yer bulamıyorsanız basılı yayın almayı bırakmak dünyanın en anlamlı hareketi. DVD filmleri alan alıyor yine ama onların da nostaljisi ha tükendi, ha tükenecek… Öte yandan, popüler kültürde koleksiyonculuğun kalbi hâlâ çizgi roman piyasası ve buralarda bile revaçta. Hem de her zamankinden daha fazla.

Gittikçe sayısı artan ve bir yandan da eskiden sınırından çıkmadıkları İstanbul'un dışına taşmaya başlayan şen şakrak çizgi romancıların, internet mağazalarının gazlayıp durmasının da etkisiyle çizgi roman koleksiyonculuğu özel bir ilgi görüyor. Biz de dedik ki çorbada tuzumuz olsun, bu iş nedir, nasıl yapılır, beraber göz atalım, yeni başlayan okurlarımıza tavsiyelerde bulunalım.

SANDMAN V SUPERMAN

Şimdi, başlama noktası olarak nereyi seçeceğiniz, tamamen kafa yapınıza bağlı. Eğer "tek bir karakter ya da kahraman grubu seçer, onla ilgili iyi-kötü ayırt etmeden ne bulursam toplarım" derseniz, ki piyasada bu yolu tercih eden insan sayısı epey fazla, doğal olarak ağırlıklı bir şekilde süper kahramanlara yöneleceksiniz. Biz de sizi kolunuzdan tutup işin cıvcıvlı kısmına, fasikül koleksiyonuna yönlendireceğiz. Ha diyorsanız ki "daha dengeli gideyim, o kadar büyük paralar dökmeyeyim, organizasyonu da kolay olsun" o zaman adresiniz cilt koleksiyonu. İkisinin de farklı güzellikleri var…

Pek çoğunuzun bildiği üzere, çizgi roman denen meretin en birincil yayın formatı ayda bir çıkan ve standardı 22 sayfa olan fasiküller. Bu yüzden öncesinde de söylediğim gibi fasikül koleksiyonu, işin en çetrefilli ve pahalı kısmı. Hele ki imzalı ya da sınırlı sayıda basılan parçalarla ilgilenecekseniz... Ama tabii işin zorluğu temelde parça sayısının fazlalığından ve belli sayıları bulmanın güçlüğünden kaynaklanıyor. Mesela 1939'dan bu yana çıkan bütün Batman'leri toplamayı kafaya koyarsanız, geçmişe doğru gittikçe fasikül başı yüzlerce, binlerce dolar harcamanız gerekecek, istediğiniz parçaları bulmanız da aynı ölçüde zorlaşacak. Tabii o kadar uçmak zorunda değilsiniz :)

Fasiküllerin ciltlere toplanması, 15-20 sene öncesine kadar pek yaygın değildi. Dolayısıyla toplama ciltler açısından henüz "değerli, çünkü eski" kuralı geçerli değil. Fasiküllerde ise durum tam tersi; bir fasikül ne kadar eski olursa, bünyesine dâhil olduğu serinin popülerliğiyle de orantılı bir biçimde değeri artıyor.

FASİKÜLLERDE KONDİSYON

Çizgi romanların değerine kondisyonu da etki ediyor demiştik. Tabii bu kondisyonu genel olarak kabul görmüş dereceler üzerinden ifade etmek, bunu yapabilmek için de sözü geçen dereceyi belgelemek gerekiyor. Bunu yapan en bilindik ve prestijli kurum, Certified Guaranty Company (CGC). Derecelendirme işlemi çok temel kriterler üzerinden yapılıyor; sayfalarda eksik, gedik, kıvrık, solma ya da renk kaybı söz konusu mu diye kontrol ediliyor. Kondisyonda, özellikle eski çizgi romanlarda, en çok el üstünde tutulan özelliklerden biri de sayfaların beyaz olması; yıllar geçtikçe sararan çizgi romanların puanı düşüyor. Olası hasarlar not ediliyor ve çizgi romana verilen kimlik numarasına işleniyor. Ardından çizgi roman kimlik numarası, kondisyon puanı ve varsa göze çarpan hasarlarının not edildiği, plastik bir muhafazaya yerleştirilip bir nevi mühürleniyor. Bu şekilde derecelendirilmiş çizgi romanlar, tabii puanları da yüksekse doğal olarak daha yüksek meblağlara gidiyor. Derecelendirmeye gelince, tıpkı bizim eski puanlama sistemimizde olduğu gibi, dokuz puanın üzerinde belli bir küsuratın yukarısını görmek ciddi anlamda zor. Yani sağda solda 10 puan almış çizgi romanları nadiren görürsünüz.



Tabii ki buna fasikülün kondisyonu (detayları *Kondisyon* kutucuğunda) da etki ediyor. Değeri belirleyen faktörler sadece bunlar değil; çizgi roman endüstrisi özellikle süper kahraman evrenleri söz konusu olduğunda kendi içinde başlı başına bir tarih barındırdığı için, karakterlerin ilk defa gözüktüğü ya da öldüğü sayılar özellikle değer kazanıyor. Örneğin ben bu yazıyı yazarken, Deadpool'un ilk çıktığı Şubat 1991 basımlı *New Mutants #98* eBay'de, kondisyonları belgelenmemiş halde, 200 dolar civarı fiyatlardan satıştaydı. Yüksek kondisyonlu olanlarsa 400, 600 dolar gibi fiyatlara koyulmuştu. Ciddi anlamda eski çizgi romanlarsa, sapasağlam şekilde bulmak zor olduğundan, aynı ciddiyette meblağlara alıcı bulabiliyor. Örneğin kondisyon notu 9.0 olan, 1937 basımı *Action Comics #1* (Superman'in ilk gözüktüğü sayı), 2014 yılında eBay açık artırmasında 3.2 milyon dolara alıcı bulmuştu.

ÇOCUKLARA MİRAS OLUR MU?

Bugün basılan çizgi romanların ne zaman değerleneceği sorusunun yanıtıysa çok parlak değil. Dijital çağın göbeğindeyiz, bugün revaçta olan çizgi roman koleksiyonculuğu da kasetler gibi, kitaplar gibi zamanla önemsizleşecek. Daha ömürleri var ama. O yüzden fasikül piyasasını daha kısa bir vadede kâr elde etmek için kullanmak ziyadesiyle mümkün. İlk baskıları bulup almaya dikkat ettiğiniz sürece (ikinci ve üçüncü baskılarda da değer düşüyor), önemli bir serinin ilk sayısını ya da önemli bir gelişmenin meydana geldiği sayıları (mesela Batman'in öldüğü *Batman #40*'ı) almak size sürpriz kazançlar sağlayabilir. Çünkü bu tarz sayılar, bazen beklendik bazen de sürpriz bir şekilde çok çabuk tükenebiliyor. Zaten değerlenmesi banko görüldüğünden ilk sayılar daima yüksek tirajla basılır ve her zamankinden çok daha fazla satar. Lakin bu noktada şuna dikkat etmek gerek: İlk sayıların değerlenmesinin birincil sebebi, uzun soluklu serilere sonradan merak duyan insanların aradan dalmak yerine başlangıç noktasını araması. Ama şöyle bir durum var, özellikle Marvel'da artık seriler pek de uzun sürmüyor. Gittikçe daha büyük bir sıklıkla, "relaunch" adı altında dergiler birinci sayılardan başlatılıyor ve insanlar yine birinci sayılara hücum ediyor. Tabii durum böyle olunca bazı dergiler için gereğinden fazla bile basılan ilk sayıların nadirliği kalmıyor. Size tavsiyem, işi ticarete dökecekseniz, her baştan başlatma furyasında nelerin baskısının bittiğini, hangi seride nasıl önemli olayların olduğunu sağdan soldan takip edin öncelikle.



KÜTÜPHANECİLER, TOPLANIN! SİZİ CİLTLİYORUZ!

Fasikül koleksiyonunda şöyle bir durum vardır; biriktirenler genelde değerini azaltmamak için paketi açıp koleksiyonundakileri okumaz. İnternetten okurlar ve parçalarına dokunmazlar. Cilt koleksiyonu ise pek öyle değildir; raflara kitaplarınızı dizer, ciltleri sırtına, rengine, kronolojik sırasına göre organize ederken zevkten dört köşe olursunuz (tam da envanter çılgınlarına uygun). Raftan çekip istediğiniz gibi okursunuz ayrıca. Cilt koleksiyonun esas olayı budur ve büyük yayıncıların bu damara yüklenmek adına yaptığı çakallıklar da cilt koleksiyonunu

BÜYÜK CİLTLERE SAYGILI OLUN!

Çünkü onlar birer çiçek! Her ne kadar sert kapakla basılıyor olsalar da, özellikle Omnibus ve Absolute ebatta ciltler, ağırlıklarından dolayı hasarlanmaya müsait. Bu tarz ciltleri okumak için önce sırtlarını bir iki kere esnetmek, alınması gereken bir önlem. Peki kitaba hasar verme riskine girmeden bunu nasıl yapıyoruz? Kitabı sırtının üzerine dik bir şekilde yerleştiriyor, sayfa bloğunu dik tutarak ön ve arka kapakları yanlara açıyoruz. Ardından sayfaları bir önden bir arkadan olacak şekilde ikişer üçer yanlara açıp ortaya varıncaya kadar bu işlemi devam ettiriyoruz. Bunu yapmadığınız takdirde ne kadar kibar davranırsanız davranın kitabın sırtının zarar görme ve sayfaların sırttan ayrılma ihtimali düşük de olsa var. Uygulamalısını sırtı incinmiş bir kitap örneğiyle görmek istiyorsanız şu linke gidebilirsiniz;

tinyurl.com/ogz-102-cilt-okuma

ACTION COMICS #1 (1937):
Dünya tarihinin ikinci (evet ilk değil) süper kahramanı olan Superman'in ilk ortaya çıktığı sayı. Action Comics, DC Rebirth ile orijinal numarasına dönecek ve bir süre sonra 1000. sayıya ulaşacak.

BATMAN #497 (1993):
The Dark Knight Rises'ın esin kaynaklarından biri, Bane'in Batman'in belini kırdığı, kültleşmiş Knightfall macerasının dumur anı.







CAPTAIN AMERICA #1 (1941):

İlk Captain America filminde Hitler yumruklamalı bir sahne var ya, işte gönderme yaptığı Captain America'nın bu ilk sayısı.



CRISIS ON INFINITE EARTHS #7 (1985):

COIE, DC'nin devamlılığını ilk sıfırlayışıydı ve dönem okurunu şoke edecek şeyler olmuştu hikâyede. Supergirl'ün ölümü de bunlardan biriydi. O yüzden kompozisyonu orijinal olmasa da bu kapak ikonlar arasına girdi. John Bryne çizer George Perez'e sevgilerini iletmiştir artık.

bir nevi "raf pornosu" haline getirmiştir. Çünkü cilt dediğimiz şeyin bin bir çeşidi var; bunun esas sebebi de tahmin edebileceğiniz gibi firmaların işi kendi çıkardıkları edisyonlara bazen seriye özel isimlendirme yapacak kadar ileriye götürebilmesi. Örneğin ülkemizde de basılan *Chew* adlı bir seri var, bilir misiniz? Yediği şeylerin geçmişini görebilen bir dedektifi konu alıyor. Onun Amerika'da karton kapak ciltlerinin haricinde sert kapak, farklı ebatlarda *Omnivore* ve *Smorgasbord* diye adlandırılan esprili edisyonları var mesela. O yüzden sadece en genelleri açıklayacağız size. Biraz standarttan başlayalım:

• PREMIERE HARDCOVER (PHC):
Fiyat performans oranı en kötü olan, dolayısıyla en önce piyasaya çıkarılıp güncel olması sayesinde satılan cilt tipi. Genelde o sıralarda devam etmekte olan seriler için yayınlanan bu ciltler, 5 ila 6 fasikül barındırıyor ve tek bir hikâye içeriyorlar. 20 ila 25 dolar arasında değişebilen fiyat etiketleri var.

• TRADE PAPERBACK (TPB, TRADE):
Bunlar standart karton kapak ciltlere verilen isim. Sadece çizgi romanlarda değil, kitaplarda da bu adlandırma kullanılıyor. En standart versiyonları, premiere hardcover'ların ciltsiz halleri. TPB formatında çıkan ama fiyat performansa yönelik Complete Collection ciltleri de bulunmakta. TPB ve PHC'lerin sayfa ölçüleri fasiküllerle birebir aynı.

Güncel TPB ve PHC formatları sade olduklarından koleksiyon damarına pek de hizmet etmiyor, geride kalmadan serileri takip etmek istiyorsanız alıp arşivinizi zamanla daha kallavi





SUPERMAN #75 (1992):
Zamanında ülkemizde basılan, Superman'in Doomsday ile yumruk yumruğa dövüşte hem düşmanının canını aldığı, hem de kendi canını verdiği efsane sayı.



GIANT SIZE X-MEN #1 (1975):
X-Men'in az satan, az bilinen bir çizgi roman olmaktan, dünya rekoru kıracak bir seriye dönüşmesine giden yolun başlangıcı. Wolverine, Storm, Nightcrawler ve Colossus'un bulunduğu takımın ilk oluşması.



VARYANT KAPAKLAR

Bir çizgi romanın değerine etki eden sürüyle faktörden en şekillisine hoş geldiniz; alternatif (varyant) kapaklar. Eğer çizgi romanlara sadece Türkçe ciltlerden aşinaysanız ve İngilizce biriktirmeye hiç yeltenmediyseniz, ciltlerin arka tarafında alternatif kapak galerileri görmüş ve ne olduklarını merak etmiş olabilirsiniz (yakın zamanda yayınevleri de varyant kapaklı ciltler basmaya başladı gerçi). Fasiküllere varyant kapak yapmak, çizgi roman sektöründe bir nevi gelenek. O ay çıkan sayı senaryo için ne kadar önemli ya da marka anlamında ne kadar popülerse, genelde o kadar çok varyant kapağa sahip olur. Mesela yakın zamanda çıkan, biraz da insanları Batman v Superman'e gazlamak için başlatılan The Dark Knight III: Master Race'in ilk sayısı, aşağı yukarı 70 farklı kapakla çıktı. Tabii bu 70 farklı kapağın hepsi aynı fiyat ve basım adedinde değil; bunda ve varyant kapaklarla çıkan her önemli sayıda, varyantların kendi aralarında farklı nadirlik seviyeleri bulunuyor. Kimi mağazalar, tıpkı Gamestop benzeri mağazaların bir süreliğine kendine özel tuttuğu indirilebilir içerikler gibi kendine özel varyant kapaklar da yaptırabiliyor. Dynamic Forces bunlardan biri örneğin (ki kendilerinden sınırlı sayıda sertifikalı çizgi romanlar da edinebiliyorsunuz). Nadirlik sistemi ise şöyle işliyor; genelde varyantların 1:25, 1:50, 1:100 gibi oranları bulunuyor. Her bir varyant kapak, ne kadar nadir olursa olsun satış noktasına normal fiyattan veriliyor ama örneğin oranı 1:25 olan bir varyanttan bir tane sipariş edebilmek için, dükkanın o sayının standart kapaklısından 25 tane satın alması gerekiyor. 50 tane alırsa 2 tane 1:25, 1 tane de 1:50 sipariş edebiliyor. Bu varyantlar da yine piyasa değerine göre fiyatlandırılıyor. Örneğin TDKIII'ün Jim Lee tarafından çizilen 1:500 varyantı, piyasada 500 dolar civarına gidecek kadar nadir bir fasikül.



edisyonlara "yükseltebilirsiniz." Zaten pek çoğunu daha büyük ciltlerde toplanmış halleri takip ettiği için, baskıları bitince pek de değerlenmezler. Elden çıkarmak zor bile olabilir hatta. Bahsini ettiğim kallavi edisyonlarsa şöyle:

• OVERSIZED HARDCOVER (OHC):
Deluxe Edition diye de geçen bu baskıların sayfa kesimi daha büyük boyuttadır. 10 ila 20 fasikül barındırırlar. Fiyat etiketleri de buna bağlı olarak 30 ila 50 dolar arasında gider gelir. Şu günlerde döviz alıp başını gittiği için, bütçenizi mahvetmeden cilt koleksiyonculuğuna girmenin en mantıklı yolu burası yani, tek seferde çok yüksek para dökmeden yapabileceğiniz en tatminkâr harcama bunlara olacaktır. Az miktarda değerlenip daha büyük bir toplama çıkmadığı sürece değerlerini korurlar ayrıca. *(Çizgi roman koleksiyonundan emlak komisyonculuğuna doğru gidiyoruz bakalım)*. Bu formatta değer babında verebileceğim en iyi örneklerden biri, Garth Ennis'in yazdığı Punisher MAX serisinin 35 dolar etiketli 4. cildi. An itibariyle eBay'de 200 dolar gibi fiyatlara gidiyor.

• OMNIBUS:
DC ve Marvel'dan çıkanları OHC ebatında olan bu ciltler, Marvel'ın açgözlü fiyatlandırma politikasından kaynaklı birkaç istisnayı saymazsak, fiyat performansının şahıdır. 20'den başlayıp 50'nin üstüne çıkabilen sayıda fasikül barındırırlar, fiyatları genelde standarttır; 75, 100, 125 ve 150 dolar olmak üzere sıralanırlar. Rafta harika

gözükürler, okuması da biraz zor kitaplardır ve bir seviyeye kadar değerlenirler. Baskılarının bitmesi genelde birkaç yıl alır. Güzel hikâyeler barındıranları, yeniden basılmazsa (ki nadiren olur bu, ikinci baskıyı görmüş Omnibus sayısı az, üçüncüyü görenler ondan da az), etiket fiyatının 2-2.5 katına çıkarlar. Örnek veriyorum, ülkemizde basılmakta olan *Daredevil* serisini 2 ciltte toplayan Omnibus setinin ilk cildi, 100 dolar etiket fiyatından çıkmış. Şu an eBay'de 200 üzerine çok rahat alıcı bulabiliyor.

• ABSOLUTE EDITION:
"Olabildiğince büyük olsun" diyorsanız tercih etmeniz gereken edisyon budur. Sadece DC tarafından ve sadece çok popüler ya da kültleşmiş hikâyeler için basılırlar. Karton slipcase (fışt diye yandan çekilen muhafaza kartonlar var ya hani) içinde gelirler (benzer ebat ve formatta, farklı isimde Image'ın bastığı bir iki seri olduğunu da not düşeyim). Fiyat/performans oranları yerlerdedir ama bakmaya kıyamazsınız. Basıldıkları çizgi romana dair gerekli-gereksiz ne varsa ekstra olarak barındırırlar; skeçler, sayfa taslakları, yazarlar ya da çizerler tarafından bu baskıya özel yazılmış önsözler… Üç boyutlu gözlüğü olan bile var. Basıldıkları hikâyelere örnek de vereyim: *Kingdom Come, Justice, All-Star Superman, Watchmen, V For Vendetta*… Genelde çok satan öyküler olduğu için DC bunları tekrar tekrar basar, o yüzden piyasada bulması zor birkaç tane niş kitap hariç değerleri pek artmaz. Sığdırabilirseniz rafların yıldızı olurlar. Tutkalları acayip güzel kokar bir de :)

Cilt piyasasının neferleri bu şekilde. Daha ufak ve niş bir piyasa olduğu için, takip etmek fasikül piyasasına kıyasla kolay. Bir de renklendirilmemiş skeç edisyonları ve artbooklar var ama onlar okumaktan ziyade işin çizim kısmına yönelik olduğu için onlardan bahsetme gereği duymadık. Fasikül fiyatlarını takip etmek için kullanabileceğiniz siteler de önereyim; My Comic Shop, Mile High Comics ve tabii ki eBay. Cilt koleksiyonu ise biraz daha topluluk işi. Bu konuda seviyeli muhabbetler etmek ve dünyanın her yanındaki hevesli üyelerden bilgi almak için The Omnibus Collector adlı tumblr hesabını takip edebilir, aynı adlı Facebook grubuna katılabilirsiniz. Benden bu kadar, güzel bir koleksiyon edinebilmeniz dileğiyle…

ÇİZGİ ROMANLARI KORUMAK

Fasiküller kolay yıpranabilen şeyler, renkli baskı olmaları normal kitaplara kıyasla çok daha farklı yönlerden yıpranmalarına yol açıyor. Örneğin nem ve sigara dumanı! Nem çizgi romanların mürekkebinin atmasına, elinizi boyamasına yol açabiliyor. Duman ise üzerine sinip koku yapabiliyor. O yüzden siz siz olun, tutup da çizgi romanlarınızı sakladığınız odada buharla ütü yapmaya kalkışmayın (itiraf edeyim, bir kere öyle bir salaklık yaptım ben). Bunun gibi daha sinsi etkenlerin yanında kıvrılmalarını, yıpranmalarını önlemek de yine size düşüyor; "backboard" adı verilen kartonlardan edinip, çizgi romanlarınızı bu kartonlarla beraber özel fasikül poşetlerine yerleştirmeniz, onları korumak adına alabileceğiniz en temel önlem. Bu poşetlerin kalitesi de değişiyor ama satın alırken dikkat etmeniz gereken, çizgi romanınıza uygun "Çağ"ın poşetini almanız. İlla ki duymuşsunuzdur, çizgi roman tarihinde Golden, Silver, Bronze ve Modern Çağ şeklinde adlandırılan çağlar var ve günümüzde basılan çizgi romanların ebatları ile eskiden basılanlarınki farklı. Eğer koleksiyona yeni başlayacaksanız ya da bütçeniz çok yüksek değilse muhtemelen günümüz serileriyle ilgileniyor olacaksınız, o yüzden Silver Age poşetlerini falan işin içine karıştırmanıza hiç gerek yok. İlk iş 100 adetlik karton ve poşet paketlerinden birer tane alıp kullanmaya başlayın. En standart marka Comicare, günümüz ebatlarına uygun poşetler "current sized" olarak geçiyor. Çizgi romanlarınız artıp kutu doldurmaya başlayınca, organize etmek için ayraç görevi gören kartonlar kullanmaya başlayabilirsiniz. Bu parçaları internetten temin edecekseniz, poşetleri "comic bag", kartonları "backboard", ayraçları da "comic divider" olarak aratın.



« **X-MEN #1 (1991):**
Rüya takım Chris Claremont & Jim Lee ikilisinin elinde çıkma, 1991 başlangıçlı ikinci X-Men ana serisinin ilk sayısı. 8.1 milyonluk satış rakamıyla tüm zamanların en çok satan fasikülü unvanını kazandı.









THE ROOM

BU ODANIN İÇİNDE BİR DÜNYA SAKLI

The Room'u izlerken aklıma kaçınılmaz olarak Platon'un (bizdeki adıyla Eflatun) ünlü "Mağara Alegorisi" geldi. Şimdi sizi bir felsefe söyleviyle sıkmamak için çok kısaca açıklayayım; bu alegoride ömrü hayatındaki tek gerçeklikleri bir mağara duvarına yansıtılan gölgeler olan insanların, gerçek dünyaya çıktığında çevreyi nasıl algılayacağı, örneğin güneşi görmek için ışığın nasıl yansıdığını anlamaktan başlayıp nihayetinde kaynağın kendisini görmeye doğru yol alınacağı, felsefi sorular eşliğinde tartışılır. *Room* da bize buna benzer bir ortam sunarak *Oda*'da doğup 5 yıl yaşamış olan Jack'in ve 7 yıldır tutsak hayatı yaşayan annesi Joy'un öyküsünü anlatıyor.

Şimdi burada oyunculuklar harikaydı, görüntüler şöyle iyiydi gibi sığ yorumlar yapmayacağım. Zira medyada bunlardan çokça var. Beni bu filmde en çok etkileyen durum yaşanan ağır trajediye rağmen Jack'in hayal dünyasının filme getirdiği saf dokunuş ve bu kadar imkânsızlık içinde bile ikilinin yaşama tutunuşunun resmediliş şekli oldu. Bu 5-6 metrekarelik yerde dış dünya ile olan iletişimleri sadece televizyonla sınırlanmıştır (duvarda oynatılan gölgeler yerine hareket eden resimler). Anne Joy'u yıllar önce kaçırmış olan ve onlara erzaklarını temin eden Old Nick'ten başkasını da görmezler. Tüm bunlara rağmen ana-oğulun dayanışması çok etkileyici ve filmi sırtlayan unsur olmuş.

Öte yandan dış dünyanın da daha büyük başka bir hapishane olduğu ve özgürlüğün sorunları bitirmeye yetmediği fikrine güçlü bir vurgu yapıyor film. Gerek Jack'in iletişim problemleri, gerek Joy'un içine düştüğü derin boşlukla, mağarasından azade edilen insanın 'şeylerin' gerçek tabiatı karşısında ister istemez bir bocalama evresine girdiğini gösteriyor. Çıkış ise elbette bizi çevreleyen duvarların ötesindeki, zihnimizdeki "Oda'nın" duvarlarını yıkmak ve yansımalar dünyasından başımızı kaldırıp hakikati görme sorumluluğunu elimize almamızda yatıyor.

Bu noktada Jack için her şey yeni ve heyecan vericiyken annesi Joy içine düştüğü bunalımla ve eski hayatının gölgeleriyle daha zor baş ediyor. Fakat ikilinin duygudaşlığı aradıkları gücü bulmalarını sağlıyor ve kimsenin yalnız başına mücadele etmek zorunda olmadığının altı kalın bir şekilde çiziliyor.

Gerek seçtiği konunun zorlukları, gerek oyuncuların performansı olsun *The Room* beni gayet tatmin etti ve pek çok farklı fikrin aynı anda zihnimde çarpışmasına ön ayak oldu. Kimi fikirler kendi karanlık ortamlarında yalnız kalırken, kimisi de el ele tutuşup gün ışığında daha net seçilebilir hale geldi. Tıpkı güneşi ilk kez gören Jack gibi onlar da önce korktular, ta ki gözleri bu yeni gerçekliğin güzelliğine alışana kadar. **-Eren E.**

ODALARDA IŞIKSIZIM



THE MAN FROM EARTH
Hayli yüksek eğitim seviyesine sahip bir grup insan, yıllardır tanıdıkları arkadaşlarının 14 bin yıldır yaşadığına dair iddiasını bir akşamüstü tartışırlar. Muazzam yazılmış, zihninizi kıskıvrak yakalayan bir film.



12 ANGRY MEN
Bir cinayet davasına jüri olarak atanan 12 kişinin iradeleri ve önyargıları çarpıştığında ne olur? Erdemli olmak mı, dogmalara saplanmak mı gibi yoğun ahlaki ikilemlere sahip kaçırılmaması gereken bir klasik.



THE MIST
Tekinsiz bir sis, bir anda tüm kasabanın üstüne çöker ve ahali çareyi bir süpermarkete sığınmakta bulur. En iyi Stephen King uyarlamalarından olan film geriliml olduğu kadar, politik yönleriyle de izlenmeye değer.

EDİTÖRÜN NOTU: *İçerdiği ağır ve trajik öğelere rağmen içinizi umutla doldurmayı başarıyor.* ★★★★☆

Yönetmen: Lenny Abrahamson **Oyuncular:** Brie Larson, Jacob Tremblay, Joan Allen, William H. Macy **IMDb Notu:** 8,3

SPOTLIGHT

Bu senenin Oscar adayları arasında en sert olanıydı Spotlight. Son dönmelerde "yaşanmış olaylardan alınmıştır"ın ekmeğinin pek fazla yendiği Hollywood için bile biraz sert bir film olabilir aslında.

Boston Globe gazetesinin Spotlight adlı araştırmacı gazeteci birimi daha önce üstünkörü inceledikleri bir konuya daha detaylı yaklaşma kararı verir. Konu hassastır: Boston Katolik kilise rahiplerinin çocuk tacizlerinde adları geçmektedir fakat sonrasında bu çirkin olayların bir şekilde örtbas edildiği görülür. Spotlight ekibi kendini işe kaptırdıkça tabii ki olaylar derinleşecek, durumlar tehlikeli hale gelecek ve umulmadık isimlerin bile bu pisliğe bulaştığı ortaya çıkacaktır.

Amerika'yı derinden sarsan bu gerçek olayın beyazperde yansımasıyla birlikte habercilik nedir, nasıl yapılmalıdır sorularını da gündeme taşıyan Spotlight, karışık olabilecek konusunu oldukça iyi bir şekilde aktarmayı başarıyor. Tam da bugünlerde Türkiye'de gazetecilere izletmelik bir film. **-Emre K.**





Yönetmen: Tom McCarthy **Oyuncular:** Michael Keaton, Mark Ruffalo, Rachel McAdams, Liev Schreiber **IMDb Notu:** 8,2

EDİTÖRÜN NOTU: *Spotlight, Michael Keaton'un geri döndüğünün kesin kanıtı olabilir.* ★★★★★



TRUMBO

Düzgün bir biyografi filmi yapmak kurgusal hayatları filme çekmekten daha zordur diye düşünüyorum. Biyografi filmleri genelde izleyiciyi kilitlesin diye gerçekte pek olmayan hikâyeleri gerçekmişçesine yedirmeye çalışır. Olaylar gerçekte olduğundan daha dramatik hale getirilir, daha ağır senaryo parçaları sıkıştırılır araya. "Her hayat bir maceradır" dense de, en ilginç gerçek hayat bile bir yere kadar macera tadı verebilir çünkü. Sırf bu muhabbetten ötürü genelde biyografik filmlere önyargıyla yaklaşan bir adamım. Hikâyenin aslını öğrendiğimde "lan böyle olmamış ki!" dedirtecek bir Hollywood mahsulü olacak diye çekinirim. Fakat Dalton Trumbo zaten Hollywood. Kendisi Howard Fast'in sözde Spartaküs biyografisini senaryolaştıran, Amerika komünist avındayken açık hedef bir komünist olan ve bunlara rağmen karın tokluğuna senaryolar yazıp Oscar bile kazanan bir adam. Hakkında pek bilinmeyeni yok ama Bryan Cranston'ın şahane oyunculuğu ve dönemin havasını şahane yansıttığı için bile izlemeye değer. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dean O'Gorman'ın Kirk Douglas'a benzerliği beni pek ürküttü.* ★★★★☆

Yönetmen: Jay Roach **Oyuncular:** Bryan Cranston, Diane Lane, Helen Mirren **IMDb Notu:** 7,5

Yönetmen: Paul McGuigan **Oyuncular:** Daniel Radcliffe, James McAvoy, Jessica Brown Findlay **IMDb Notu:** 6,0

VICTOR FRANKENSTEIN

30'ların korku filmlerine tapan biri olarak türün artık ciddi şekilde yeniliklere ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Victor Frankenstein da işte tam olarak bunu yapıyor. Canavarın sinema kariyeri boyunca belki de ilk kez Dr.Frankenstein'ı, hatta yardımcısı kambur Igor'u başrolde ele alıyor ki bu yaklaşımı oldukça beğendim. Ayrıca filmde yaratılış ve ölüme dair oldukça cesur fikirler de yer alıyor. Yüksek tempo, başarılı diyaloglar, canavarın yaratılışına yeni yaklaşımlar ve baş kötü olarak tutucu bir kilise fikri de cabası! Gelgelelim film canavar konusunda sınıfta kalıyor. Zira Frankenstein'ın canavarı hem tasarım olarak kötü, hem de filmde gözüktüğü son 10 dakika oldukça zayıf. Yine de genel görüşün aksine ben başarılı buldum filmi, zira bana gerçek canavarın kim olduğunu sorgulattı. Türün benim gibi hayranlarına tavsiye ederim. **-Emre S.**

EDİTÖRÜN NOTU: *İlk kez bu kadar çok yeni fikir içeren bir Frankenstein filmi. Tabii ki kaçmaz.* ★★★☆☆





HABERLER

CHRISTOPHER NOLAN VE ONE DIRECTION?!

Nolan'ın 2. Dünya Savaşı'nda geçecek yeni filmi Dunkirk için oyuncular belli oldu. Başrolde Tom Hardy göze çarparken yanındaki ismin Harry Styles olması oldukça şaşırttı. Hem de öyle böyle değil... Kendisi One Direction üyesi ve ilk kez bir fimde rol alacak... Nolan, sınırları bu kez farklı şekillerde zorlayacak gibi.

STAR WARS'TAN LARA CROFT'LUĞA UZANAN YOL

2017 yılında vizyona girecek yeni Tomb Raider filminin yıldızı belli oldu. Daisy Ridley... Evet, şu Star Wars'taki. Hani tatlı ama sert de bir yanı olan. İşte o, artık yeni Croft.





Yönetmen: Spike Lee **Oyuncular:** Nick Cannon, Teyonah Parris, Wesley Snipes, Angela Bassett **IMDb Notu:** 5,7

CHI-RAQ

Fragmanını izledikten sonra "Ama bu bir tiyatro eseri değil miydi?" diye düşünerek filmi beklemeye koyulmuştum. Tahminlerim doğru bu arada, Antik Yunan'da geçen Lysistrata adında bir komedyanın modern bir uyarlaması var karşımızda. Lysistrata'da aynı isimli kadının diğer kadınları da örgütleyerek Peloponez Savaşı'na giren eşlerine seksi yasaklamalarını konu alan eser, bu sefer Şikago'nun çete savaşlarındaki erkeklere uygulanıyor. Siyahi gettonun çoluk çocuk demeden canlarını üçer beşer kaybettiği, Spike Lee'nin "anlamsız" olarak nitelendirdiği savaşlar yüzünden Lysistrata ve diğer Helenistik dönem isimleriyle gördüğümüz kadınlar organize oluyor. Bir şairin parmaklarından dökülen uyaklı mısralar hem günümüze, hem de siyah kültürüne ait.

Önemli oyunculardan kurulu bir ekiple çekilen Chi-Raq, gerçekten de halkın Şikago ve Irak isimlerini birleştirdikleri ve günlük hayatta kullandıkları bir isim. Kutuplaşmanın sonuçlarını bizzat yaşayan bir ülkenin evlatları olarak ders çıkarabileceğimiz pek çok şey var Chi-Raq'ta. İzleyin, eğlenin, keyif alın efendim. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir Antik Yunan komedyasının modern yansıması ancak bu kadar eğlenceli ve iğneleyici olabilir.* ★★★★☆

MACBETH



Sislerde yürüyor bazılarımız. Krallar cadı kehanetleriyle devriliyor, kısır kalan eşlerin öfkesi tahta giden yolda hırsa dönüşüyor. O sislerin içinde genç, yaşlı, ama en çok da donuk, masmavi gözlü hayaletler izliyor bizi. Elimize hançer tutuşturup vur diyor. İhaneti körüklüyor. Onun adı Macbeth. Selam sana Macbeth! 2015'e damgasını vuran Macbeth, hırsın insana neler yaptırabileceğinin müthiş bir kanıtı. Sanatsal bir dokunuş, puslu ovaları, buz gibi atmosferi ve hiç dağılmayan sisleriyle insanın ruhuna işleyen bulanık bir sızı... Michael Fassbender ve Marion Cotillard'ın rahatlık ve ustalıkla taşıdığı bu sanatsal filmde, yönetmen Justin Kurzel harika bir işe imza atıyor. Kılıçlar savruluyor, buz gibi havada buz gibi gözler kesişiyor, soluklar buhar şeklinde havaya dağılıp izleyiciyi üşütüyor. Tüm bunlar olurken de replikler Shakespeare'in dizeleriyle şaha kalkıyor. Eğer ki Macbeth'i okuduysanız her bir replik tanıdık. Dudaklarınız karakterlerle birlikte o yükselen sözleri fısıldıyor. Selam sana Macbeth! Selam sana geleceğin kralı! **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Geldim, gördüm, vuruldum. Sanatı ucuz bir savaş filmiyle bozmadan korunmuş örnek bir uyarlama.* ★★★★☆

Yönetmen: Justin Kurzel **Oyuncular:** Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jack Madigan **IMDb Notu:** 6,9



TERRY PRATCHETT

DİSKDÜNYA: ÇOBANIN TACI

BİR EFSANE KAHKAHALARLA SONA ERİYOR!

Ve nihayet oldu! **Terry Pratchett**'ın ölmeden önce tamamladığı ve tam tamına 41 kitaba ulaşan *Diskdünya Serisi* dilimizde de tamamlandı! Delidolu Kitap etiketi ve gözden geçirilmiş çevirisiyle, uzun yıllar sonra yeniden basılmaya başlayan bu fantastik dünyanın son halkası da geçtiğimiz günlerde raflardaki yerini aldı. *Çobanın Tacı* adlı kitap, aynı zamanda bir Tiffany Sızı romanı. *Diskdünya*'daki bu 41 kitaplık maceranın, alt seriler halinde ilerlediğini hatırlatalım. Tiffany Sızı serisi de Diskdünya'da *Küçük Özgür Adamlar, Gökyüzü Dolu Şapka, Kış Ustası* ve *Geceye Bürüneceğim* kitaplarıyla var olan bir alt seri. İşte muzipliğin iflah olmaz ustası **Pratchett**, serinin bu son kitabını Tiffany'e ayırdı. *Eşit Haklar*'da bize *Diskdünya*'nın ilk kadın büyücüsünü gösteren **Pratchett**, bu kez de bize dünyasının ilk erkek cadısını gösterecek. Ayrıca Disk'in ele avuca sığmaz cadısı Tiffany, bu defa tüm cadıları birleştirmek zorunda. Hem Tiffany nerede, küçük özgür adamlar da orada! Bir kaplumbağa sırtındaki dört filin tepesinde disk biçimli bir dünya... Sayısız muzır kıkırdama, zeki mi zeki bir yazar ve bir efsanenin sonu... *Diskdünya* sonlanıyor! Ama Delidolu Kitap çevrilmeyen diğer eserleri basmayı sürdürecek. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir daha Pratchett'tan Disk'e dair bir şeyler okuyamayacağız, ama o tüm bu çılgın fantaziye son verirken bile gözlerimizden yaş getirene kadar güldürmeyi başarıyor.* ★★★★★

KRALLARIN MERHAMETİ

HANEDANLAR BU DEFA UZAKDOĞU'DA ENTRİKA PEŞİNDE

KEN LIU

Avrupalı, at sırtında mağrur şövalyeyi sunar bize. O şövalyelerin hiçbiri o kadar onurlu olmadı ya, tarihi gerçekler kurguda işlemez. Hepsi parlak zırhlı, hepsi doğrunun peşindedir... mi acaba? Bir de *Buz ve Ateşin Şarkısı* diye bir gerçek var, değil mi? *Kralların Merhameti* iki klişeyi birden yıkan büyük bir eser. Birincisi, o Uzakdoğu kültüründen beslenen, ipeğin yumuşaklığı ve kılıcın keskinliğini taşıyan bir serinin ilk adımı. İkincisi, ona Uzakdoğu'nun *Game of Thrones*'u diyorlar çünkü kralların olduğu yerde entrikanın bini bir paradır. Yazar **Ken Liu** Amerika'da yaşayan Çinli bir yazar. Hugo ve Nebula ödüllerine sahip bir kısa öykücü ve bu seneki Hugo Ödülü kazananı Üç Cisim *Problemi*'ni de İngilizceye çevirmiş olan kişi. *Kralların Merhameti* ise *Karahindiba Hanedanlığı* üçlemesinin ilk adımı. Liu bu serisiyle birlikte ***silkpunk*** (*ipek çılgınlığı*) adında yepyeni bir alt tür oluşturdu. İpek dökümlü hava gemileri, üzerine binip uçabileceğiniz ipekten uçurtmalar ve daha nicesi var onun bu silkpunk'ında. Son derece özgün ve Doğu sosuna bulanmış bir lezzet var karşımızda. Şimdi var mısınız Doğu'nun mistik, fantastik ve uzak ucuna doğru sayfaları çevirmeye? **-Hazal**



EDİTÖRÜN NOTU: *Pek çok Çinli ismi akıl karıştırsa da, bambaşka bir coğrafya ve kültürle soslanmış fantastik öykü gibisi yok!* ★★★★☆



UMBERTO ECO

SIFIR SAYI

ASLA ÇIKMAYACAK BİR GAZETENİN ÖYKÜSÜ

Şubat ayında kaybettiğimiz usta edebiyatçı ve yazar Umberto Eco'nun yayımlanmış son romanı var elimde. Kitabın ilginç bir konusu var: Edebiyatla ilgili çeşitli işlerde boğaz tokluğuna çalışıp maddi manevi hiçbir şey elde edemeden elli yaşını bulmuş İtalyan yazar Colonna, bir gün son derece cazip, biraz da tuhaf bir teklifle karşılaşır. Bir gazetenin yazı işleri müdürlüğü görevini üstlenecek, bu gazetenin sayfa tasarımına yardım edeceği gibi, hazırlanış süreci ve içeriğini anlatan bir de roman kaleme alacaktır. Karşılığında bir servete sahip olacaktır. İşin garip yanı ise, bu gazetenin hiçbir zaman yayımlanmayacak olmasıdır. 1992 yılı, Milano sokaklarında başlayan sürükleyici öykü, 20. yüzyılda tarihi bir yolculuğa dönüşerek İkinci Dünya Savaşı'na, Mussolini dönemine kadar uzanır. Keskin bir mizah duygusuyla yazılmış, düşündürücü satırları okudukça dürüst ve şeffaf gazeteciliğin değerini bir kez daha anlamış oldum. Hafif bir dil kullanarak ağır konuları dolu dolu işlemiş, öğretici yanı da bulunan ama hiç sıkıcılığa kaçmayan bu özgün romanı, büyük yazar Umberto Eco'nun anısına okuyalım derim. **-Noyan**

DEVRİMİN KARDEŞLERİ

KADINLARIN SONSUZLUKTAKİ İZİ

Uzay engin bir yer ve sonsuzluk denen kavramın stereotiplerle hiç işi olmaz. Ancak yine de soralım, Ursula K. Le Guin ve Octivia Butler dışında kaç kadın bilimkurgu yazarı sayabiliriz? Devrimin Kardeşleri antolojisi büyük bir olay. Bu, geçtiğimiz sene Hugo ile Nebula ödüllerinde adını herkese ezberletmiş olan Jeff Vandermeer ve kendisi gibi yazar olan eşi Ann'in bilimkurguya bir armağanı. Çünkü bu kitapta tam tamına 28 öykü var ve hepsi de dünyanın bambaşka yerlerindeki kadın bilimkurgu yazarlarına ait. Hepsi de bize sterotiplerin anlamsızlığı, kadınlığın karanlık yanı, insan ilişkileri ve toplumsal kabullerin absürtlüğünü anlatmak için toplandı. 28 öykü, 28 kadın, 28 farklı zihin. Bu koleksiyonluk eseri okumaya cesaretiniz var mı? Yoksa sizin için fazla mı kadınsı? **-Hazal**



1. SEZON

VINYL

MÜZİĞİ PLAKTAN DİNLEMEK GİBİSİ YOK

Yönetmenler: Martin Scorsese, Allen Coulter **Oyuncular:** Bobby Cannavale, Ray Romano, Juno Temple, Olivia Wilde **Yayınlandığı Kanal:** HBO **IMDb Notu:** 8,1

Açıkçası 70'lerde yaşamak isterdim. Led Zeppelin'lerin, Rolling Stones'ların, David Bowie'lerin ve buraya hepsini yazsam yerimin biteceği Rock ilahlarının efsaneye dönüştükleri geceleri yaşamak, dökülen binaları işgal etmiş müzik hollerdeki asi ruha ve müzikle gelen devrime şahit olmak isterdim. İşte *Vinyl* bahsini ettiğim bu dönemde geçen ve işlediği konuya son derece hâkim bir dizi.

Ama nasıl olmasın ki? Bir kere yaratıcıları arasında yaşayan efsane **Mick Jagger** var. Dönemin canlı tanığı ve sıkı bir rock müzik hayranı olan **Martin Scorsese** gibi dev bir yönetmenin de (ki pilot bölümü onun ellerinden çıkma) varlığını düşünürsek hayli çizgi dışı bir iş beklemek de doğal oluyor. Neyse ki dizi bizi yanıltmayarak ve HBO'nun sağladığı serbestliği de arkasına alarak dönemin "sex, drugs and rock n roll" atmosferini dibine kadar yansıtıyor.

Konu mu? Kaybetmek üzere olduğu plak şirketini kurtarmaya çalışan kokain bağımlısı yapımcı Richie Finestra ismindeki kurmaca karakter etrafında dönüyor olaylar. **Scorsese**'nin kendine has sinemasının diziye kattığı tat, canlı ve dinamik bir görsel stile kucak açarken müzik seçimleri ve grupların performanslarının yeniden canlandırılışları kesinlikle muhteşem.



Hani insan neler kaçırdığını gördükçe hayıflanmadan edemiyor ve Metallica'lara, Iron Maiden'lara yetiştiğimiz için şanslı sayıyoruz kendimizi.

Özellikle müzisyenleri oynayan genç oyuncuların parladığı kadro, doğal olarak çok geniş ve bunca renkli karakteri içinde barındırmasından dolayı da dikkatli bir seyir istiyor yapım. Yine de lafını sakınmayan, yer yer kaba olan ama bunu kesinlikle takmayan hayli eğlenceli bir dizi *Vinyl*. Tanıdığınız, sevdiğiniz pek çok müzisyenin gençlik hallerine ve nerelerden nereye geldiklerine tanıklık etmek açısından belgesel bir değeri olan ve pek çok yaşanmış olayı kendi kurmaca karakterleri üzerinden anlatan serinin 2. sezonu da şimdiden duyuruldu. Sesi kökleyerek izlemeniz tavsiye olunur. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *70'lerin kural tanımaz rock n' roll atmosferine doyacağınız seri, plak şirketlerinin iç yüzünü de hayli dürüstçe ortaya döküyor.* ★★★★☆

HORACE AND PETE

Yaptığınız ne varsa bırakın arkadaşlar, âlemin en iyi televizyon insanı **Louis C.K.** geri döndü! Hem de yanında **Steve Buscemi**'yle beraber. *Louie*'den sonra biraz aykırı ve sıkıcı gelebilir ama *Horace and Pete*, **Louis C.K.**'nin tarzına hâkimseniz eğer, gerçekten çok seveceğiniz bir mizah tarzına sahip.

Dizinin en ilgi çeken tarafı kesinlikle el emeği göz nuru olması. Hiçbir televizyon kanalı için hazırlanmamış olan *Horace and Pete*, Louis'in kendi web sitesi üzerinden satın alınarak izleniyor. 5 dolardan açılan ilk bölüm satışları pahalı bulununca (koca yürekli Louis'in kıyağı olarak adlandıracağım ama…) önce 2 dolara indirildi, sonra 3 dolarda orta yol bulundu. Başlarda "sitcom bu yahu" diyeceğimiz ama sonradan "daha çok tiyatro sanırım" diye zihnimizin bizi düzelteceği bir durum yaşatıyor bize dizi. İzlediğiniz süreçte biraz ağır bulacaksınız (doğru kelime "yavaş" değil kesinlikle, ağır) evet, ama TV kurallarından bağımsız, mizahını iyice sertleştiren bir Louis C.K. izlemek de şahane. Sert derken, argo falan değil, bayağı sert. Hükümet göndermeleri olsun, sistem göndermeleri olsun, yeni - eski kavgaları olsun, **Louis**'in *Horace and Pete*'i bizlere dopdolu bir saat armağan ediyor. **-Emre K.**



1. SEZON

EDİTÖRÜN NOTU: *Özlediğimiz mizahtan öte, ilginç bir deneyim diyeceğim izninizle.* ★★★★☆

- **Yönetmen:** Louis C.K. **Oyuncular:** Louis C.K., Steve Buscemi, Edie Falco, Alan Alda
- **IMDb Puanı:** 8,8 **Yayınlandığı Kanal:** louisck.net



1. SEZON

LOVE

"O kadar para veriyoruz, bari her şeyini izleyelim" düşüncesiyle Netflix'te avlanırken denk geldim *Love*'a. Ve bir anda kendimi Sundance'ta falan ödül alan o bağımsız sinema filmlerinden birini izlerken buldum. Öyle bir hissi var bu dizinin. Sıradan insanların sıradan sayılabilecek yaşamları, küçük mutluluklar ve dertler, doğal oyunculuklar ve giderek derinleşen bir hikâye…

Bambaşka hayatlar yaşayan, 30'larının başındaki bir kadın ve erkeğin adım adım birbirine yaklaşmasını izliyoruz *Love*'da. Adım adım derken ciddiyim, isminin aksine bu dizinin "aşk" meselesine girmek konusunda hiç acelesi yok. Bir radyo programında asistanlık yapan Mickey ve dizi setlerinde çocuk yıldızların eğitmenliğinden sorumlu Gus'ın kendi dertleriyle boğuşmasını izliyoruz uzun süre. Denk geldiklerinde bile arkalarını dönüp gitmelerine şahit oluyoruz. Love'ı sıradan bir romantik - komedi olmaktan kurtaran yanı da bu aslında. Ana karakterler arasında şimşekler çakmıyor, büyük sahneler görmüyoruz uzun süre.

Elbette bu tadın yakalanmasında Judd Apatow'un (*Freaks and Geeks*'in yaratıcısı) parmağı olduğunu öğrenince taşlar yerine daha bir oturuyor ama hikâyenin asıl kaynağı, başrolü de üstlenen Paul Rust gibi görünüyor… Erkeklerin elinden çıkan ama kadınları anlamak tarafında da fena olmayan bir dizi Love, şans verebilirsiniz. Ha bir de, güzel şarkı seçiyorlar diziye. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: *Netflix'iniz varsa Love'a vakit ayırdığınıza değer, yoksa uğraşmayın.* ★★★☆☆

- **Yapımcılar:** Judd Apatow, Lesley Arfin, Paul Rust **Oyuncular:** Gillian Jacobs, Paul Rust
- **IMDb Puanı:** 7,9 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix



HABERLER

MARVEL'IN "EN ÇOK ARANANLARI"NA İKİ KİŞİ DAHA KATILDI

Agents of S.H.I.E.L.D.'ın spin-off dizisi Marvel's Most Wanted için iki oyuncu daha belli oldu. Oded Fehr ve Fernanda Andrade. Özellikle Fehr, çizgi-romanlardan aşina olduğumuz bir karaktere hayat verecek. Hangisi olacağıysa henüz paylaşılmadı.

JONAH HILL VE EMMA STONE, MANIAC'TA BULUŞUYOR

True Detective'in arkasındaki isim Cary Fukunaga, yanına Jonah Hill ve Emma Stone'u da alarak Netflix için fantastik bir hikâyeye yelken açacak. Maniac ismiyle gelecek diziyi yakın takibe alın derim.





HABERLER

PRISON BREAK TÜM EKİBİ GERİ TOPLUYOR

Prison Break'in tekrar yayına başlayacağını geçtiğimiz ay not etmiştik. Fakat dizi sadece Scofield ve Burrows kardeşleri değil, T-Bag, Dr. Sara, Sucre, C-Note gibi önemli isimleri oynayan aktörleri de kadroya geri getiriyor. Bi' heyecan oldu bende.

GAME OF THRONES'UN YENİ SEZONU "SPOILER" SAÇABİLİR Mİ?

GoT, 6. sezonuyla birlikte ilk kez kitabın önüne geçecek. Yapımcılarsa, olası spoiler tehlikelerine karşı okuyucuları hazırlıyor. "Dizi ile kitap farklı yollara sapacak, okuyucular spoiler yemeyecek..." Rahatladık, değil mi? "...ama bazı önemli olaylar aynı kalacak." Nasıl yani? Spoiler var mı yok mu?!





10. SEZON SONU

THE X-FILES

X AŞKIM BANA NELER ETTİN?!

Eskiden televizyonda denk geldikçe izlerdim de *The X-Files*'ın aslında ne kadar içime işlediğini hiç fark etmemişim. Yeni sezonun ilk bölümünü açtığımda, o süper enteresan giriş jeneriğini izlediğimde, Mulder ve Scully'yi gördüğümde bir hoş olmadım desem yalan olur.

Bu yeni, 6 bölümden oluşan, 13 yıl sonra gelen mini seri, *The X-Files*'ın 10. sezonu olarak geçiyor. Bunu özellikle vurgulamak istiyorum çünkü bu yeni seriyi farklı misyonlar yüklemeden izlemeniz gerek. Yani bu bir reboot değil. *The X-Files*'ı yeni nesil seyircilere sevdirmek için yapılmış bir şey de değil. Bildiğimiz *The X-Files*'ı sonlandıracak, yeni sayfalar açacak bir şey hiç değil. Farklı şeyler bekleyip sonra da bizim **Emre Sümer** gibi küplere binmeyin. Bu yalnızca biraz geç gelmiş bir yeni sezon.

FBI'a bağlı olan *The X-Files* birimi kapatılmış, Mulder da Scully de farklı yollara gitmiştir. Ancak nihayetinde bu ikili doğaüstü olaylara dair bilgi ve tecrübeye sahiptir ve FBI'ın bu ikiliye yine işi düşer. Tabii ki FBI'ın, derin devletin, medya organlarının vs. birbirinin içine girdiği belirsiz yapı yeni sezonda da sürüyor.

Altı bölümün yalnızca ilki ve sonuncusu birbirine bağlı. Onun dışında her bölümde farklı bir şey anlatılıyor. Bir taraftan dizinin aslında ne kadar sinir bozucu olduğunu da unutmuşum bu arada. Bir şeyler oluyor, merak ediyorsunuz, "inanmak istiyorsunuz" ama hiçbir bölümün sonunda şöyle bir oh çekip rahatlayamıyorsunuz. Hikâyeler hep tam olarak sırlar açığa çıkmadan sonlanıyor. Dizinin tarzı bu, seven böyle sevdi ama işte, insan kıl olmuyor değil zaman zaman.

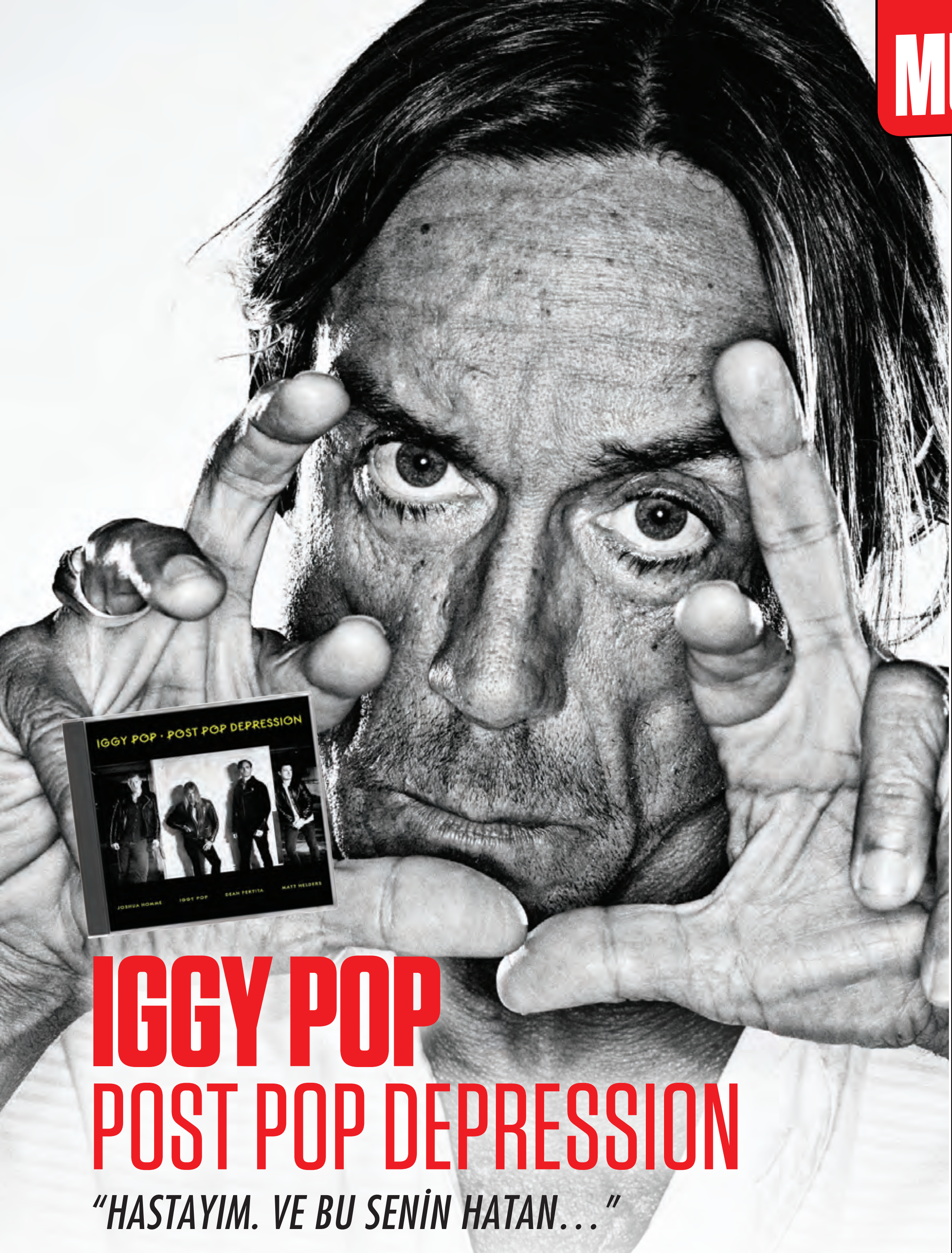
Birinci ve altıncı bölümler serinin genel hikâyesini ilerletiyor bir şekilde. Hani genel hikâyenin biraz olsun açıldığını görmek güzel ama bu işi çok da mükemmel yapamıyor bu bölümler. Serinin genel minimal havasından çıkılıp ihtişamlı bir şeyler yapılmaya çalışılmış ama… Bilemedim. Daha fazlasını bekliyor insan bir yerde…

Diğer dört bölümse birbirinden kopuk, tamamen farklı hikâyeler anlatıyor. Sezonun asıl keyifli tarafı buralardı kanımca. Hele bir üçüncü bölüm var ki… Yani *The X-Files*'ın genelde ciddi ve gizemli tarafı hatırlanır ya, aslında seri %100 ciddi sayılmazdı. Üçüncü bölüm de bunu en iyi şekilde gösteriyor. Uzun zamandır bu kadar abidik gubidik bir bölüm izlememiştim (iyi anlamda).

The X-Files'ın bu 10. sezonu seriyi zaten sevenler için yapılmış. Yani eski sezonlara bir aşinalığınız yoksa sizin için bir anlam ifade etmeyecektir, hiç bulaşmayın derim. Ama eskileri seviyorsanız (veya seviyorduysanız ve şu an özleyip özlemediğinize emin değilseniz) bir göz atın. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *The X-Files deyince o ıslıklı giriş müziği kafanızda çalıyorsa güzel bir yeni sezon sizi bekler. Ama eski sezonlarla alakanız yoksa boş verin.* ★★★☆☆

Yönetmenler: Chris Carter, James Wong, Darin Morgan, Glen Morgan **Oyuncular:** David Duchovny, Gillian Anderson **IMDb Puanı:** 8,7 **Yayınlandığı Kanal:** Fox



IGGY POP
POST POP DEPRESSION

"HASTAYIM. VE BU SENİN HATAN…"

Bu albümü dinlerken **Quentin Tarantino**'nun gözleri parlayacak ve diyecek ki; "İşte bir sonraki filmim için kullanacağım soundtrack!"

Gerçekten de **Pop**'un aradaki iki caz soslu Fransızca kayıtlarını saymazsanız 2003'teki *Skull Ring*'den bu yana gelen ilk rock albümü olma özelliğini taşıyor *Post Pop Depression*. Ve her dakikası da beklediğimize değiyor. Öylesine bütünlüklü ve hiçbir parçası eğreti durmayan bir albüm olmuş bu.

Iggy Queens of the Stone Age gitaristi **Joshe Homme**'u da yanına almış ve ikili Amerika'nın yabanıl ve vahşi rock n' roll âlemlerinden Paraguay'ın insancıl sükûnetine kadar ilginç bir yelpazede şarkılar ortaya çıkarmış. Onlara destek ise Arctic Monkeys davulcusu **Matt Helders**'dan gelmiş. Albümdeki bariz **David Bowie** etkisi ise Pop'un 70'lerde onunla yaptığı çalışmalara bir saygı duruşu. O dönemin anılarını Homme ile paylaşan aykırı ihtiyar, birikimini ve yeni bulunmuş bir enerjiyi de albüme yansıtmakta zorluk çekmemiş.

Giriş parçası olan *Break Into Your Heart*'dan başlayarak, kişisel sorunlardan Almanya'daki pahalı otel şampanyalarına kadar uzanan sözler, her dizede içinize işleyerek klasik **Iggy Pop** hassasiyetlerini ve isyanını sonuna kadar taşıyor. Siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda 69 yaşına girecek olan Pop'un hayatla bitmeyen mücadelesi ve sanatını yıllarca rafine ederek ulaştığı nokta dingin, görmüş geçirmiş ve kaliteli bir müziğe işaret ederken sizi çıkardığı bu yolculuğa kayıtsız kalmak istemeyeceksiniz, zira bu fazlasıyla cool adamın muhabbetine doyum olmuyor.

Bowie, **Pop** gibi sanatçıların nasıl olup da 50 yıl piyasada kalabildiklerinin cevabı bu albümde daha bir anlaşılıyor aslında. Tıpkı *Blackstar*'daki gibi burada da olgunlaşmanın, gençlikten bir şey götürmek zorunda olmadığını "dinliyoruz". Ölüme karşı duran insanın hayatını sorgulayışındaki samimiyet ve yaratıcılığın parıltısını kaybetmemenin verdiği tarifsiz mutluluk… Sen başımızdan hiç eksik olma e mi **Iggy Pop**! :) **-Eren. E**

EDİTÖRÜN NOTU: *Iggy ile birlikte çıktığımız bu depresif yolculuğun tadı damaklarda kalacak.* ★★★★☆



REDD
MÜKEMMEL BOŞLUK

İtiraz kabul etmediğim konulardan birisi (Ömer'inkiler dahil :P) Redd'in *21* albümünün Türk rock tarihinin köşe taşı eserlerinden olduğudur. İşte o efsane albümden 2 albüm sonra gelinen nokta olan *Mükemmel Boşluk* **Hatipoğlu** kardeşlerin kopuşundan fazlasıyla etkilenmiş, biraz da onları aratan bir yapıt olmuş. Geriye kalan **Duru** kardeşler ise yanlarına **Berke Özgümüş**'ü katmış ve başlamışlar aşkın ve ayrılığın türlü hallerini anlatmaya. Yanlış anlaşılmasın, albüm bence gayet iyi, fakat eski sound'dan uzak daha bir elektronik, daha bir vokal ağırlıklı **Redd** var karşımızda. Sözler daha sade bu sefer ve gitar sololarında bariz bir düşüş görülüyor. Ama işte bir şekilde bu yenilikler dengelenmiş ve *Kanıyorduk*, *Sextronot*, *Boşlukta Dans*, *Bugün Herkes Ölsün İstedim* gibi gayet sağlam parçalar ortaya çıkmış. **Doğan Duru** ise yine harika.

Mükemmel Boşluk biraz da ironik bir biçimde grubun müziğinde açılan boşluğa işaret ederken, bu alanı dolduracak yeterince yeni malzemenin yolda olduğunu müjdeliyor. Geçiş albümüdür der, dinleriz yine de keyifle. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Redd değişiyor, yenileniyor. Bu süreci izlemek de bir keyif.* ★★★☆☆



KIZIL SAÇLARINDAN SEN SUÇLUSUN!



SNOW WHITE WITH THE RED HAIR

KIPKIRMIZI BİR MASAL

Romantik anime deyince insanın aklına daha çok romantik komediler veya dramı bol yapımlar geliyor ama bir de ikisinden de olmayanlar, sadece öyle kendi halinde bir aşk öyküsü anlatanlar var. Snow White with the Red Hair (Akagami no Shirayuki-hime) tam olarak öyle bir şey. Tabiri caizse bir masal.

Başkarakterimiz Shirayuki genç, yetenekli bir botanist. Fazlasıyla dikkat çekici kırmızı saçlarından ötürü başı arada bir belaya giriyor (beyaz veya yeşil saçlı olanlar normal sayılıyor seride ama orasını çok karıştırmayın). Hepsiyle zekâsıyla ve iyi niyetiyle bir şekilde başa çıkabilse de sonunda boyundan büyük belalara bulaşınca ülkesini bırakıp gitmek zorunda kalıyor. Ve geldiği ülkenin prensi Zen'le bu yolculuk sırasında karşılaşıyor, o noktadan itibaren de hayatı tamamen farklı bir yöne doğru sürüklenmeye başlıyor.

Shirayuki'yle Zen arasındaki karşılıklı güven, empati ve sevgiye dayalı ilişkinin yavaş yavaş, biraz utangaç, biraz çekingen bir tatta şekillenmeye başlamasına ve ilerlemesine şahit olmak kaçınılmaz bir şekilde izlerken insanda tatlı duygular uyandırıyor. Snow White with the Red Hair belki karşıdan klişe bir "damsel in distress ve beyaz atlı prens" hikâyesi gibi gelebilir ve belki biraz da gerçekten öyle ama karakterlerinin çok iyi yazılmasından ötürü özel bir yere sahip olmayı da başarıyor. Örneğin Shirayuki'nin sözleriyle ve yaptıklarıyla etrafındakilerde iz bırakması, onları değiştirebilmesi karaktere büyük saygı duymanıza yol açıyor. "Güçlü kadın karakter" dediğimiz şeyin yalnızca eline silah alan ve sert konuşan karakterler olmadığını bir kez daha görüyorsunuz.

Yan karakterlerin öyküyü çok iyi desteklediğini de söylemeden geçmemem gerek bu arada. Özellikle Obi'nin değişimini ve kelimelere dökmediği iç çekişmelerini izlemesi ayrı bir tat. Zen'in abisi varis prens Izana'nın da hikâyeye ve Shirayuki'yle Zen'in ilişkisinin derinleşmesine katkısını yazdımamalı.

Snow White with the Red Hair herkese göre bir seri değil. Vurucu anlara sahip ihtişamlı bir hikâye anlatmıyor. Ama eğer ki biraz durağan ve naif bir masal dinlemek isterseniz maalesef çok fazla seçeneğiniz yok ve Snow White with the Red Hair bu seçeneklerin içinde en tatlılarından biri. **-Ömer**

GEÇEN AY YETERİNCE ÖVEMEMİŞİM GİBİ HİSSEDİYORUM. ERASED MÜKEMMEL! -ÖMER





HABERLER

● **Gintama** bitiyor. Hideaki Sorachi bu yıl içinde son öykünün başlayacağını duyurdu. Şimdilik üzülmenize gerek yok ama, öykünün bu yıl mı önümüzdeki yıl mı biteceğini kendi de kestiremiyormuş. Uzar o uzar...

● **Hunter X Hunter**'ın mangasının geri dönüşü azıcık ertelendi. Yeni tarih 18 Nisan.

● Tuhaf bir manga haberi daha: Prison School'un animesinin nasıl yapıldığını anlatan bir manga serisi başlıyor. Adı da fazlasıyla açıklayıcı aslında zaten **The Men Who Made the Prison School Anime**.

● Mangalar bitince pek bitmiyor bildiğiniz gibi. Geçtiğimiz ay son bölümü yayınlanan **Assassination Classroom** mangası için minik öyküler anlatan 4 tane yeni bölüm yayınlanacağı duyuruldu.

● Japon hükümeti 2020 Japonya Olimpiyatları'ndan önce açılması planlanan büyük çaplı bir **manga müzesi** projesi başlattı. İçerisinde mangalar, animeler ve oyunların dışında eğitimler, etkinlikler vs. de düzenlenecek.

● Japonya'daki Yomiuri Shimbun gazetesi takipçilerine "uluslararası başarı potansiyeli olan 2015 animeleri sizce neler?" diye sordu. İlk üç sıra: **Your Lie in April**, Shirobako, My Teen Romantic Comedy Snafu Too. Yalnız Your Lie in April de amma çok haber oldu buralara… Hakkıdır tabii, harika seriydi.



NARUTO SEVERLERE 2 MÜJDE!

Naruto'nun mangasının bitişiyle boşluğa düşenlerdenseniz önümüzdeki aylarda sizi biraz olsun idare edecek güzel gelişmeler yaşanacak. Öncelikle Masashi Kishimoto'nun değil ama asistanı Mikie Ikemoto'nun yazdığı ve çizdiği, aylık olarak çıkacak **Boruto** manga serisi için daha fazla beklemeyeceğimizi öğrendik. İlk bölüm 9 Mayıs'ta çıkıyor. Başkası yazıyor diye endişelenmeyin, Kishimoto'nun gözetiminde hazırlanıyor.

Kishimoto ayrıca tek bölümlük bir **Naruto** mangası yazıyor. Adı Naruto: The Path That the Vaxing Moon Illuminates olan bölüm 25 Nisan'da çıkacak.





YENİ ANİMELER

● Sağdan soldan birkaç yeni duyuru önce: Battery, Neko mo Onda-ke, Yuri on Ice, Flip Flappers, Urara Meirocho, Crane Game Girls, Kiznaiver, Mushroom Garden.

● **Sword Art Online**'ın filminin ne olduğu ortaya çıktı. Ordinal Scale ismindeki film 2. sezonun hemen sonrasında geçiyor. Ordinal Sace de zaten Sword Art Online ve Gun Gale Online gibi bir oyun adı. Senaryosunu orijinal romanların yazarı Reki Kawahara yazıyor. Kısacası bildiğimiz-sevdiğimiz SAO havasına sahip bir şey olacak gibi.

● **KanColle**'nin filmi sonbahara ertelendi.

● Klasikleşmiş manga **Itazura na Kiss**'in hoş bir anime serisi vardı. Bir de film adaptasyonu geliyor şimdi. Yeni kurulan stüdyo Gaga yapacakmış.

● Kitle fonlamasında şansını deneyen TV serisi projesi **Mayoiga** başarıya ulaştı. **Riding Beam**'in Ova'sının kampanyası da aynı şekilde. Ben demiştim kitle fonlamasının anime sektöründe yeri olacak diye!

● **Kuroko no Baske**'nin üç derleme filmi geliyor. Ama asıl bir tane de Kuroko no Baske Extra Game mangasının filmi geliyor.

● Roman uyarlaması Is **It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon**'ın Sword Oratoria isminde bir de yan roman serisi var. O da TV serisine dönüştürülüyor.

● Yine hayvanlar gibi bir maçla 2. sezonunu sonlandıran **Haikyuu**'nun 3. sezonu sonbaharda başlıyor. Görelim bakalım şu Shiratorizawa'nın o kadar artistlenmesinin olayını.

● 2011'in belki de en iyi animesi Steins;Gate'in yaratıcısı Chiyomaru Shikura'nın önderliğinde yeni bir anime serisi duyuruldu: **Occultic;Nine**. Yalnız Shikura bu diğer serileri gibi bir bilim-kurgu olmadığının, onlardan farklı bir yerde duran paranormal bir seri olduğunun altını çiziyor.

● Durarara, Erased, Kimi ni Todoke gibi mükemmel serilerde çalışan süper bir kadro, sonbaharda başlayacak yeni bir anime duyurdu: **91 Days**. Cidden harika gözüküyor. Yalnız bu önümüzdeki bahar ve güz sezonları çok sıkı olacak, şimdiden söyleyeyim.



SAMSUNG GEAR VR

BU GERÇEKLİK BANA FAZLA

Beni bilenlerinizin haberi vardır, sanal gerçeklik üzerine projeler yapmak üzere bir firma kurma yolunda ilerliyorum ve bu amaçla piyasadaki bütün sanal gerçeklik cihazlarını deneme şansı buldum. Gücünü cep telefonlarından alan Gear VR'sa ilgimi çekse de kafamdaki projeleri gerçekleştirecek güce sahip olmadığı için şu ana dek radarımdan uzaktaydı. Ancak yeni bir telefonla beraber bu cihazı oldukça uygun fiyata edinebildiğimi görünce, ben de fırsatı kaçırmadım. Sanal gerçekliği bilgisayarınızın başından alıp sokaklara, kafelere ve arkadaş ortamlarına taşıyabilen **Gear VR**, mevcut anlayışa oldukça farklı bir noktadan bakıyor.

Gear VR, Facebook'un sahip olduğu Oculus ile tasarlanmış bir ürün. Yani arkasında ciddi bir Ar-Ge ve yaratıcı kadro söz konusu. Gear VR'ı Google Cardboard'dan ayıran en büyük özellik, içinde bulunan teknolojiden çok, belirli telefonlara çıkmasının sağladığı avantajda yatıyor. Yani Cardboard gibi her telefonda çalışması için basitleştirilmiş VR deneyimleri değil, birlikte çalıştığı az sayıda üst seviye telefonun gücünü olabildiğince zorlamaya çalışan ürünler ortaya çıkıyor bu sayede. Gear VR'ın kendisine donanım olarak baktığımızda Google Cardboard'dan hallice bir cihaz olduğunu söylemek mümkün. Yan tarafında bulunan dokunmatik panel sayesinde sağ-sol, yukarı-aşağı hareketlerini gerçekleştirebiliyor, o yönlerde çekme hareketlerini yapabiliyoruz. Cihazın dışında bulunan tuşlar sayesinde, sesini açıp kısmak ve netlik ayarı içini telefonu ileri, geri hareket ettirmek mümkün.

AMAN DİKKAT!

Gear VR yalnızca belirli Samsung telefonlarda çalışıyor. Mevcut telefonunuzun cihazla uyumlu olduğundan emin olmadan sakın Gear VR'ı almayın. 400 lira verdiğinizle kalırsınız.



Gear VR'ın dokunmatik yüzeyi kullanılması kolay olsa da, sürekli el kadırma gerekliliğinden dolayı etkili bir yöntem sayılmaz.

Gear VR'ı çalıştırmak için ön yüzüne uyumlu cep telefonunuzu takmanız gerekiyor. Bu şekilde cihaz, telefonun ekranını sanal gerçeklik deneyimi sunmak için kullanıyor. Gear VR, yeni nesil telefonların Quad HD ekranlarını en iyi şekilde kullanıyor. Oculus Rift DK2 mesela, 1080p çözünürlüklü Note 3 ekranını kullanıyordu. Ekrana mercekle bakıldığından olsa gerek, bu piksellerin teker teker görünmesi gibi sorunlar ortaya çıkıyordu. Oculus Rift ve HTC Vive'ın son sürümlerinde bu sorun daha yüksek çözünürlüklü ekranlarla aşılmıştı. Gear VR'da ise en başından itibaren böyle bir sorun söz konusu olmuyor.

HEPİNİZ SANALSINIZ!

Gear VR doğrudan Oculus'un kendi menüsü ile çalışıyor ve bütün yazılımlar Oculus mağazasına eklenmiş durumda. Hem teknolojinin yeniliğinden, hem de piyasada az gözlük olduğundan şu an için fazla yazılım yok ne yazık ki. Oyun konusundaysa işler biraz daha karışıyor. Zira bazı oyunlar yalnızca oyun koluyla oynanabilirken, bazıları gözlük üzerindeki dokunmatik yüzeyle veya sadece bakarak oynanabiliyor. Bu yüzden oyunlar arasında da ister istemez oluşan bir bölünme söz konusu. Oyun kolu ise cihazla birlikte gelmiyor. Dolayısıyla bu da oyuncular için bir ek masraf.

Gear VR'ın sunduğu deneyimi PC'deki VR gözlüklerle karşılaştırmayı doğru bulmuyorum. Her ne kadar ekranı DK2 ve Vive Pre'ye göre daha iyi olsa da, Cardboard gibi yalnızca 360 derecelik görüntü vermesi o "içindelik" hissi için biraz sorun yaratıyor. Yani kafanızı sağa sola çevirebilseniz de, yaklaşıp bir şeylere bakmak veya kafayı uzaklaştırmak gibi hareketler söz konusu değil. Kafayı çevirirken de ister istemez kafa hareketleri yaptığımız için bu hareketler daha sorunlu olmuş. Yine de Rift'i ve Vive'ı bir kafeye veya otobüs yolculuğuna götürmenin çok mümkün olmadığını düşünürsek özellikle çok gezen bireyler için Gear VR gayet anlamlı bir seçenek.

Gear VR özellikle çok gezen Oyungezerlerin tercih etmek isteyebileceği bir teknoloji. Oyuncuysanız mobil oyun deneyimini bir adım öteye taşımanın ötesinde fazla bir şey sunmuyor. Sanal gerçekliğe çok pahalı olmayan bir giriş yapmak isterseniz veya yakın tarihte yeni Samsung telefonlardan almayı planlıyorsanız Gear VR'ı kesinlikle değerlendirmelisiniz. **-Ali**





Samsung Galaxy S7, son kullanıcının klasik telefon ihtiyacını karşılamakla kalmayıp, muhtemelen hakkını vereme-yecekleri işlemci gücünü de barındırıyor.

SAMSUNG GALAXY S7

CEP HERKÜLÜ

Burada okuyacağınız yazı, telefonu kırılmadıkça yenisini almayan bir editörün teknolojiye bakışı olacak. Cep telefonu app'leri genel olarak minimal güçle çalışmak üzere tasarlandığı ve çoğu app de fazladan işlemci gücünü kullanmadığı için açıkçası ben aşırı güçlü telefonlar almaya sıcak bakmıyorum. Note 3'üm de elim bir kazadan sonra iş bırakma eylemine başlamasaydı muhtemelen bu yazıyı okumayacaktınız.

Aklımda Note 5 almak vardı ama S7 ve Gear VR kampanyalı fiyatıyla çok avantajlı olduğu için bu tercihi yapmak durumunda kaldım. Telefonu elinize aldığınızda, ilk olarak inç başına 577 piksel düşüren 5.1 inç'lik ekranı dikkat çekiyor. Diğer S serisi telefonlara kıyasla daha kalın S7. Bunun nedeni Samsung'un Exynos 8890 işlemcisi ve kullandığı minik su soğutma sistemiymiş ki bu da ilginç bir detay.

İşlemciler güçlendikçe, telefonların en büyük sorunu enerji ve ısınma sorunu oluyor doğal olarak. Su soğutma bu sorunu çözmüşken, 3000 Mah'lik bataryası da çok kullanılmadığı takdirde telefonun iki güne yakın açık kalmasını sağlıyor. 12 megapiksellik kamera ise hızlı odaklanma ve geniş merceği ile dikkat çekiyor. Birazcık araştırma yaptığımda rakiplerinin 16 MP kullandığını görmek canımı sıksa da işin daha teknik detayına inen incelemelerde kameranın kalitesi fazlasıyla övülüp bunun bir sorun olmadığından bahsedilmiş.

Telefonu ilk aldığınızda ekranı kapandığında çıkan "her zaman açık ekran" özelliği sayesinde sürekli saati veya takvimi görmek mümkün oluyor. Bu da Quad HD AMOLED ekranın sadece belirli pikselleri aydınlattığı için fazla enerji kullanmamasıyla sağlanmış. Saat kullanmayan ve telefonunu sürekli kontrol edenler için şık hareket.

Bir oyuncu olarak bakınca S7 benim için fazla anlam ifade etmiyor. Zira bir dönem çıkan telefonu zorlayan o süper oyunlar bu nesilde pek yok. Dolayısıyla, telefonun sınırlarını test etmek için kullanacak bir oyun bile bulamadım diyebilirim. Daha önce çıkan modern oyunların tamamı da Note 3'ümde rahatlıkla oynanıyordu zaten.

S7 uygun boyutları, gücü ve batarya ömrü düşünüldüğünde beni fazlasıyla tatmin eden bir cihaz oldu. Benim için asıl önemi Gear VR destekliyor oluşuydu ki, o cihaz hakkındaki yorumlarımı da yan sayfada görebilirsiniz. **- Ali**



SPACEX'İN YENİ NASA GÖREVLERİ

GÖZDE UZAY ŞİRKETİ İÇİN YENİ SORUMLULUKLAR

Konu uzay, Elon Musk ya da SpaceX olunca durduramıyorum kendimi sevgili okur! *(Hangimiz durdurabiliyoruz ki Burak, bu ay hangi Elon Musk haberine girişsek diye dergicek mütemadiyen avuçlarımızı kaşıyoruz. -Erim)*

Aralık ayında imzalanan ama Şubat'ın sonuna kadar açıklanmayan bir anlaşmaya göre NASA, SpaceX'e Uluslararası Uzay İstasyonu'na (ISS) beş kargo görevi vermiş bulunuyor. Bu görevlerin toplam değeri tam olarak açıklanmamış olsa da, uzmanlar yaklaşık 700 milyon dolar gibi bir miktardan bahsediyorlar. Bu görevlerle birlikte SpaceX'in elinde bulunan ISS kargo görevi sayısı 20'ye çıkmış oluyor ki bu da SpaceX'in en fazla sayıda göreve sahip olan özel kuruluş haline gelmesi demek. SpaceX'in Falcon roketleri ve Dragon kapsülleriyle gerçekleştirdiği bir görevde yaklaşık olarak 1700 kg'lık bilimsel deney ve ikmal ürünü (yiyecek vb.) taşındığı biliniyor.

DARISI MNG KARGO'NUN BAŞINA

Anlaşma uyarınca NASA'nın SpaceX dışında birlikte çalıştığı özel şirket olan Orbital ATK'e herhangi bir yeni görev verilmemiş ve kendilerinin görev sayısı 10'da kalmış durumda. Her ne kadar bu konuda NASA'dan resmi bir açıklama gelmemiş olsa da, kullandıkları Cygnus kapsüllerinin ISS'ten dönüşte her defasında atmosferde yanması ve gönderilen örneklerin kaybedilmesinin bunda etkili olduğu düşünülüyor.

Son olarak, SpaceX'in NASA'yla sahip olduğu başka bir anlaşma uyarınca 2017 yılından itibaren Dünya ve ISS arasında astronot taşıyacağını da belirtmeden geçemeyeceğim. Umalım da elindeki parayı ve mühendislik dehasını gerçekten insanlığı daha ileriye taşımak için kullanan son insanlardan biri olan Musk, yolundan şaşmadan devam etsin. **-Burak Y.**

getWIFI

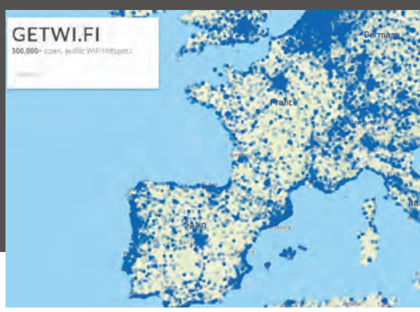
DÜNYANIN HER YERİNDE ÜCRETSİZ KABLOSUZ BAĞLANTI BULUN

Sizi bilmem ama ben günümün çoğunu geçirdiğim evim ve iş yerimde kablosuz bağlantı olduğu için mobil veri harcamamı sınırlı tutuyorum. Pahalı ve stabil olmayan mobil veri bir yana, yalnızca Wi-Fi erişimi olan cihazları da unutmamak gerekiyor. Durum böyleyken ev, okul ya da iş dışında bulunduğumuz zamanlarda internete bağlanmak için en yakındaki kafeye gidip bir kahve ısmarlamak dışında ne yapabiliriz?

Kendine tam olarak bu soruları soran Robert Gawdzik ve ekibi, bu probleme getWiFi (eski adıyla Meshable) ile çare bulduklarını düşünüyorlar. Tamamen açık kaynak koduyla (github.com/MeshableHQ/onboard) geliştirilen getWiFi, dünyadaki halka açık bağlantı noktalarını tarıyor ve hoş bir harita üzerinde (**meshable.io/map**) size en yakın bağlantı noktalarını gösteriyor. Gawdzik'in söylemiyle amaç "Ücretsiz Wi-Fi'ın herkes tarafından kolayca, herhangi bir uygulama kurmaya gerek kalmadan bulunabilmesi".

Tabii konu halka açık kablosuz bağlantı olduğu zaman birkaç güvenlik önleminden bahsetmemek olmaz. Firmanın da belirttiği üzere, sitenin bulduğu her bağlantı sizi şifreli bir koruma altına almıyor. Bazı noktalarda (kafeler, vb.) bir güvenlik sözleşmesine onay vermeniz gerekirken, kendinize şifre belirleyebildiğiniz noktalarda kullandığınız şifreye özen göstermeniz öneriliyor. Bu noktalar halka açık olduğundan ve çoğunlukla anonimliğinizi garanti etmediklerinden getWiFi; hacker'lara yem olmamak için dikkatli olmanız, yoksa sosyal mühendislik ve veri madenciliği sayesinde özel bilgilerinize erişilebileceği uyarısını yapıyor. Aynı zamanda bazı noktaların şifrelenmemiş kişisel (ev, işyeri, vb.) bağlantılar olabileceğini hatırlatmakta fayda var. Yani güvenlik konusunda dikkatli olmak yine son kullanıcıya, yani size kalıyor.

Eh, artık kablosuz bağlantı problemimize çare bulunduğuna göre, haritada bize en yakın kablosuz bağlantılı parkı bulup internet radyosu eşliğinde kitap okumamak için bir engel kalmadı sanırım. Ya da sizler kablosuz bağlantınızla neler yapmak istiyorsanız... :) **-Burak Y.**





NEREDEEEN NEREYE...

GOOGLE, 4CHAN'İN KURUCUSU MOOT'U İŞE ALDI

4chan'i 2006 yılında, bundan tam 10 yıl önce keşfetmiştim. O zamanlar "internetin gerçek hayata sıçraması" dediğim durum henüz söz konusu değildi. İnsanlar başka yerde bulamadıkları, kendi yarattıkları özel ve acımasız bir mizah kültürüyle yoğrulan, anonim ve sosyal sonuçlardan çekinmeksizin ifade ettikleri "gerçek" görüşleriyle, son derece özgürleştirici bir tartışma, dalga geçme, öfke kusma, akıl savaştırma platformu oluşturmuştu.

O zamanlar bu oluşumun orijinal değil, 2chan adlı Japon imageboard'undan kopyalanmış bir konsept olduğunu bilmiyordum ama bu dahiyane sistemin İngilizce tabanlı halini oluşturan ve devam ettiren adamın kendimden çok da büyük olmayan, aynı mizah ve anonimlik anlayışını benimseyen "moot" adlı adminini takdir ediyordum. Gerçek adının "Christopher Poole" olduğu iddia edilen (hâlâ kesin değil) moot'la benim bir derdim yoktu. Fakat yıllar geçtikçe belki bıktığından, belki internet kültürü artık Reddit'in "meme" kanseriyle (heh, "meme kanseri") gerçek dünyaya sıçramaya başladığından, belki kendi anlayışına göre olgunlaştığından 4chan'den gitgide uzaklaştı. Sonunda da yakın zamanda büyütmeye çalıştığı başka siteler batınca 4chan'i, 2channel'ın kurucusu ve anonimliğin büyük savunucusu Hiroyuki Nishimura'ya satıp ortalıktan bir süreliğine kayboldu.

Şimdi ise moot, değişik bir yüzle yeniden ortaya çıkıyor. Bir zamanlar anonimlik, özgürlük ve zıpırlığın internetteki yüzü olan genç, artık sosyalliğin, kimlik etiketlerinin ve sorumluluğun ana damarı Google'ın bir çalışanı. Tam olarak ne yapacağı henüz açıklanmadı fakat Google kendisini yaşamakta olduğu New York'tan alıp ülkenin öbür tarafına taşıdı ve Google'ın "yayın, görseller ve paylaşım" bölümünün başkan yardımcısı Bradley Horowitz'in yanına yerleştirdi. 4chan ve başarı göremeyen Canvas'tan sonra teknik olarak hayatında ilk defa "gerçek bir iş" sahibi olacak moot için, gelecek nasıl olacak göreceğiz. **-Erim**

@CI KAYBIMIZ

E-POSTANIN MUCİDİ RAY THOMLINSON'I KAYBETTİK

Elektronik posta hizmetleri artık küresel varoluşumuzun o kadar elzem bir teknolojisi ki, büyük ihtimalle bir gününe erişemesek dünyanın tüm yapısı sekteye uğrar. Ve şahsen ben de görmedim ama evet, bunun olmadığı zamanlar da vardı. 1971'de sistemi icat edip ilk e-postayı atan mucit Raymond Samuel Tomlinson, 5 Mart tarihinde, Massachusetts'teki evinde kalp krizi geçirerek hayatını kaybetti. 74 yaşındaydı.

Ray 1967'de Bolt, Beranek and Newmann adlı yazılım şirketinde işe girdiğinde 26 yaşındaydı. BBN'de işi, o zamanlar internetin ilk prototipi sayılabilecek ARPANET'te kullanılması için TOPS-20 (TENEX) işletim sisteminin TELNET ve ARPANET Ağ Kontrol Programı yazılımlarını hazırlamaktı. E-postanın temelleri sayılabilecek ilk hareketi, aynı ağı paylaşan bilgisayarlar arasında dosya gönderip almayı sağlayan CPYNET programını yazmak oldu. Daha sonra, şirketten gelen bir istek üzerine, o zamanlar bilgisayarların işlem gücünü daha etkili kullanmak adına, aynı bilgisayarı birkaç kişi kullanan grupların aralarında sanal ortamda mesajlaşabilmeleri için yaratılan SNDMSG protokolünü, TENEX sistemine adapte etmesi istendi. Ray bu noktada dahiyane bir sistem kurdu ve daha önce CPYNET için yazmış olduğu kodun bir kısmını buraya adapte edip mesajların başka bilgisayarlara da gönderilebilmesini sağladı. Bu sistemle tarihin ilk e-postasını da atan kişi oldu. Bu arada komik bir detay; ilk e-posta test amaçlı olduğundan, Ray'in anılarına göre içeriği "QWERTYUIOP" gibi bir şeymiş. Sonradan kaybolan ve bir kaydı bulunmayan bu tarihin ilk e-postası için Ray, "içeriği unutulabilir bir şeydi, dolayısıyla ben de unuttum" demiş. **-Erim**



HAYAL ETTİ, YAPTI

Tomlinson aynı zamanda bir bilgisayar ağında kullanıcı hesabını, kullanılan makineden ayırt etmek amacıyla @ sembolünü kullanmasıyla @ işaretini popülerleştiren adam olarak bilinir. O zamanlar neredeyse hiç kullanılmayan sembol, Ray'in ilgisini çekmiş çünkü "klavyedeki tek ilgeç o"ymuş.



BOŞUNA DEMİYORUZ "GÜNCELLEYİN" DİYE!

DROWN SALDIRILARI 11 MİLYON OPENSSL HTTPS SİTESİNİ SALDIRIYA AÇIK HALE GETİRİYOR

Bilgisayarınızda kurulu olan değişik uygulamaların, sizi güncelleme kurmanız gerektiği konusunda neden inatla ve sıklıkla uyardığını hiç merak ettiniz mi? İşte böyle şeyler olmasın diye! OpenSSL'in antik güvenlik protokolü SSLv2'yi çalıştıran tüm sunucularda bulunan devasa bir güvenlik açığı ortaya çıktı ve bu ay itibariyle, taranabilir internet üzerinde bu zafiyeti halihazırda taşıyan 11 milyona yakın sunucu var.

1 Mart tarihinde uluslararası bir araştırma grubu tarafından varlığı açıklanan DROWN, adını "Decrypting RSA with Obsolete and Weakened eNcryption" (Eski ve zayıf şifreleme kullanan RSA sistemleri çözmek) açılımından alıyor (bayağı da havalı bir kısa isim, kabul etmek lazım). Özetle, internet güvenliğinin temellerinden olan SSL ve TLS şifreleme protokollerini kullanan HTTPS ve diğer servisleri etkileyip, saldırganın kullanıcının yaptığı her hamleyi gözlemlemesini sağlayan bir saldırı DROWN.

Aynı zamanda bayağı da etraflı bir saldırı. Aynı güvenlik anahtarını paylaşan farklı servisler üzerinde çapraz etkililik gösterebiliyor. Örneğin, HTTPS sunucunuz güvenli olsa dahi, aynı anahtarı kullanan bir email sunucunuz varsa ve SSLv2 kullanıyorsa, DROWN buradaki zafiyetten faydalanarak email sunucunuzu da hedefleyebiliyor. Zafiyetin fark edilmesi üzerine yapılan bir araştırmaya göre, şu an tarayıcı sertifikaları olan HTTPS sunucularının %11'i DROWN saldırılarına açık, fakat bir %11 de başka portlardaki ortak anahtar kullanan farklı servislerden geliyor.

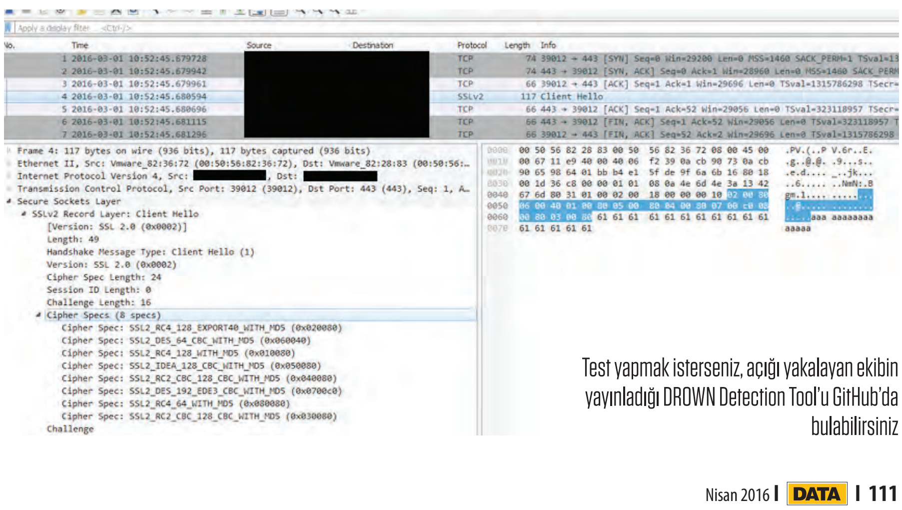
PEKİ KİMLER RİSK ALTINDA?

Öncelikle, eğer bir sunucu işletmiyorsanız, DROWN hakkında endişelenmeniz için fazla sebep yok (yine de güncellemelerinizi yapın ve tarayıcılarınızı en güncel olan TLS 1.2 protokolüne alın – yaygın olarak kullanılan tarayıcıların çoğu için, bu normal güncellemelerin içinde dağıtılmakta). Saldırı SSLv2'yi destekleyen, bilinen tüm SSL/TLS uygulamalarında çalışıyor, özellikle de Mart 2015'ten önceki tüm OpenSSL sürümlerinde özellikle etkili.

Eğer bir Apache sunucunuz varsa, önce üzerinde ne çalıştığını kontrol etmelisiniz. Apache HTTPD 2.4 versiyonlarında SSLv2 her durumda kapalı olduğu için ortada bir problem yok, fakat mesela Apache HTTPD 2.2 ve alt versiyonlarını kullanıyorsanız SSLv2 otomatik olarak açık geliyor. Bana sorarsanız, SSLv2'yi zaten kullanmıyor olmanız lazım, dolayısıyla OpenSSL güncellemesini kurmanın yanı sıra, sunucunuzun terminaline "SSLProtocol All -SSLv2" yazarak bu hizmeti tamamen kapatsanız en sağlamı olur.

Özetle, OpenSSL 1.0.2'den önceki bir sürümü kullanıyor iseniz, derhal güncelleme yapmanızı şiddetle öneriyorum. "Beni kim hedef alır ki" demeyin, evinde SHODAN ile oynayan meraklı gençlerin ne derece can sıkıntısıyla boğuştuğunu kestiremezsiniz :) Dolayısıyla Ocak 2016 sürümü olan 1.0.2f veya 1.0.1r sürümlerini kullanmıyorsanız, risk altındasınız.

Yakın tarihten Heartbleed bir, bu olay iki olsun; artık bize kullandığımız yazılımları düzenli olarak güncellememiz gerektiğini, o güncellemelerin her zaman sadece görsel arayüz için daha sevimli butonlar veya animasyonlardan oluşmadığını hatırlatmaları yönüyle işimize yarayan olaylar olsun bunlar. İşin komik tarafı, Heartbleed'den sonra herkeste bir güncelleme modası başlamıştı ki bu da iyiydi, ama şimdi moda geçmiş gibi görünüyor. Zira OpenSSL ekibinin geçen sene yine bu ay ortaya çıkan FREAK ve ondan önceki POODLE açıkları için yayınladığı Mart 2015 güncellemesini kurmamış, saldırıya açık 4 milyon sistem hâlâ internette. Hatta bu zafiyet ilk duyurulduğunda, Yahoo, Alibaba, Weibo, Sina, BuzzFeed, Flickr, StumbleUpon, 4Shared ve Samsung'un siteleri de saldırıya açık durumdaymış. Bu da sizin verilerinizin de tehlikeye atılması demek. Dolayısıyla boşuna demiyoruz arkadaşım, GÜNCELLEYİN diye! O yüzden lütfen, dergiye bir mola verin ve gidip güncellemelerinizi yapın. **-Erim**



Test yapmak isterseniz, açığı yakalayan ekibin yayınladığı DROWN Detection Tool'u GitHub'da bulabilirsiniz

TRANSİSTÖRLER VE ÖTESİ: İŞLEMCİLER

Moore'un yasasının bittiği yerde kafa karışıklığı başlar

-ERİM BİLGİN

Sevgili okur, bilgisayarlar nasıl çalışır? Bu öyle geniş bir soru ki, tek cümlelik bir yanıtı da olabilir, sekiz senelik yüksek lisans gerektiren bir yanıtı da. Bu ay, yanıtın kalbinde yer alan, her bilgisayarın en kritik noktasını araştıracağız. Bilgisayarın bilgi sayan kısmı, merkezi işlem ünitesi, yani daha iyi bilinen adıyla CPU!

Şimdi, bu yazıda "CPU nasıl çalışır, arkasındaki teorik detaylar nelerdir?" gibi sorular yerine, daha ziyade "Dört yıl önce topladığım bu bilgisayar artık yeni oyunları çalıştırmıyor, yenilemem gereken parçalar arasında işlemci de var, ne yapmalıyım?" sorusuna eğitici yanıtlar vereceğini umduğumuz bir rehber sunmak amacımız. Teknoloji elbette çok hızlı ilerliyor ve bu rehberin 2-3 yıl sonra tamamen geçerliliğini yitirmiş olma ihtimali elbette var, fakat şimdiki teknolojimiz üzerinden konuşacaksak, bu rehberi bitirdiğinizde piyasadaki değişik işlemci modelleri arasından hangisini seçeceğiniz hakkında kafanızda soru işareti kalmamış olmasını umuyoruz. O halde daha fazla vakit kaybetmeden başlayalım!

İŞLEYEN İŞLEMCİ IŞILDAR

İşlemci, adı üstünde, işlem yapar – veriyi işler, "bilgi-sayar" dediğimiz bu cihazın, bilgiyi sayan, ayıran, yaptığınız herhangi bir işlemi bilgisayarın anlayabileceği elektrik sinyalleri düzeyinde gerçekleştiren parçasıdır. İşlemciler görmeye alıştığımız çelik dikdörtgenler halinde bize ulaşsa da, özel aletler olmadan açamayacağınız bu kasaların içinde, silikon üzerine ışık ve eritici kimyasallarla kazınarak oluşturulan milyonlarca, hatta milyarlarca transistör bulunur ve bunlar elektriğin iletilmesi için belirli koşullar gerektiren çok karmaşık mimari tasarımlarla, katman katman dizilerek işlemci dediğimiz yapıyı oluşturur. Bir işlemcinin kalitesini belirleyen tek etmen olmamakla birlikte, genelde devredeki transistör sayısı arttıkça, işlemcinin karmaşıklığı ve aynı anda gerçekleştirebildiği işlem yükü de artar. Örneğin, Intel'in 1971 tarihli ilk işlemcisi olan **Intel 4004**'te, 2.300 transistör varken, günümüzde aynı markanın en ileri modeli olan **Xeon Haswell-E5**'in içinde 5.560.000.000 transistör bulunur.

Fakat dediğimiz gibi, markette CPU'lar arasında dolaşırken, sizi cihazların transistör sayısı ilgilendirmeyecek. Peki ne ilgilendirecek?

SAAT HIZI: HER ŞEY O KADAR BASİT DEĞİL

Diyelim karşınıza o an piyasada rağbet gören 10 işlemciyi aldınız ve aralarında bir karşılaştırma yapmak istiyorsunuz. Olaya yabancı olanlar için, ilk bakılan yer çoğu zaman işlemcilerin "saat hızı" dediğimiz, **MHz** veya **GHz** üzerinden hesap edilen değer oluyor. Saat hızı, işlemcinin saniyede yapabildiği "saat döngüsü" denilen, işlemcinin ritmini belirleyen değerdir. Eskiden, çoğu işlemcinin mimarisi zaten birbirine benzer iken, işlemciler arasında kıyaslama yapmak için saat hızına bakmak bazen yeterli oluyordu. Fakat günümüzde, envai çeşit mimari, çekirdek yapısı ve ek özellik içeren işlemciler arasında bunların döngü hızı, ne kadar iş yükü kaldırabilecekleri hakkında bize çok yeterli bir yanıt vermiyor. Örneğin, daha fazla çekirdeği ve daha geniş bir önbelleği olan bir model, kıyasla daha düşük bir saat hızına sahip olduğu bir işlemciden daha güçlü sonuçlar verebilir.

SAATLERİMİZİ AYARLAYALIM

Ayrıca, saat hızı sabit bir değer değil! *"Overclocking"* tabirini birçoğunuz duymuştur. Daha az kullanılan "underclocking" tabiriyle birlikte bu iki konsept, işlemcinin fabrika ayarlarındaki güvenli saat hızının kullanıcı tarafından değiştirilip işlemcinin daha yavaş veya -devreleri yakma riskini göze alarak- ayarlı olduğundan daha yüksek devirlerde çalıştırılmasına denir. Daha sonra Intel'in model isimleri kısmında da değineceğiz ama bu hız ayarını değiştirmenize izin veren ve vermeyen farklı ürün modelleri var. Eğer sizin CPU'nuz modifikasyona izin veren bir modelse, overclocking diyarında ufak testler yapmak için keşfe çıkabilirsiniz. Fakat şimdi ona girersek çıkamayız, o yüzden biz fabrika ayarlı işlemcilerle devam edelim.

SEÇMECE BUNLAR ABLA, SEÇMECE!

Size ilginç bir bilgi: Tüm o karmaşık yapılarına karşın, işlemcilerin üretim süreci henüz kusursuz değil. Sonuçta, ortalama tırnak ucu kadar bir yüzeye, milyarlarca transistör sığdırmaktan bahsediyoruz. Böyle bir işlem sonucunda, ürünlerde mutlaka üretim hataları oluyor. Bunlar işlemciyi çalışmaz halde bırakmaktan sadece performansını hesap edilenden biraz düşük kalmasına kadar çeşitlenebiliyor. Üreticiler, bir grup işlemciyi ürettikten sonra bunları özel cihazlarda performans testlerine tabi tutarak, her ayrı üniteyi üretimde yüzde kaç performans kaybına kurban gittiğine göre sınıflandırıyor. Örneğin, Intel'in i5/i7 modelleri arasındaki fark, esasında bu noktada ortaya çıkıyor: Halihazırda Intel'in ürettiği tüm i5 ve i7 modeli işlemciler, aslında i7 standartlarında olacak şekilde üretiliyor. Daha sonra üretimde ortaya çıkan "kusurlu" modeller, performans kaybı seviyesine göre i5 kategorisine düşürülüyor. Yıllardır CPU üretiminde uygulanan bu yönteme de "binning" adı veriliyor.



Resimdeki cihaz "Centaur Thermo", CPU'ların performans testlerini toplu olarak yapan makinelerden biri

SAAT TEMALI ESPRİM KALMADI

Peki saat hızı ne zaman göz önüne alınır? Benzer mimarilere sahip, birbirine yakın zamanda piyasaya çıkmış, çekirdek sayısı vb. diğer değerleri aşağı yukarı denk olan iki model arasında, saat hızı farkı gözlemlemek yerinde olacaktır. Aynı çekirdek sayısı ve mimariye sahip iki model arasında, saat hızı yüksek olan kazanır.

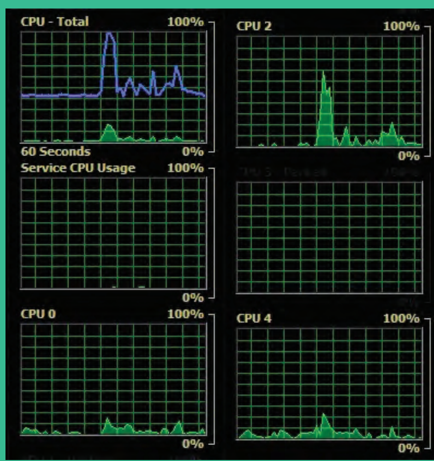
İZMİR'DE ÇİĞDEM DENİR: ÇEKİRDEK SAYISI

Hah, saat işini çözdük derken bir de bu olay var. Yıllardır duyuyoruz, "çift çekirdekli", "dört çekirdekli", "sekiz çekirdekli" diye ve çoğumuz fazla çekirdek sayısının daha yüksek performans anlamına geldiğini biliyor gibi, ama neden ve nasıl deseniz, çoğu kafadan "ya çok çekirdek, az çekirdekten iyidir abi işte sonuç olarak" gibi yanıtlar duyarsınız. Maç izlerken evet, fakat sistem performansı söz konusu olunca durum *her zaman* böyle değil.

Çekirdek sayısı, özetle işlemciniz üzerinde aynı anda yapılan değişik işlemlerin, ortalama sistem performansını ne kadar etkileyeceğini belirliyor. Esasında, örneğin çift çekirdekli bir işlemci, adeta birbirine bağlı iki işlemci gibi iş görüyor. Aslında birden fazla fiziksel işlemci soketli anakartlar içeren sistemler yıllardır var, fakat bunların soğutma, bağlantı, iletişim, uyumluluk ve güç sorunları hesaba dahil olunca, bu tür sistemleri yalnızca süperbilgisayarlar ve benzeri sistemlerde görüyoruz. Çift çekirdek olayı ise bu problemleri kısmen çözüyor. Çalışan bir program veya işlem, çekirdeklerden birisini işgal ederken, diğer çekirdek kullanmakta olduğunuz bir başka yazılıma işlem yeri açarak, aynı anda birkaç işi birden yürütmenizi sağlayabiliyor.

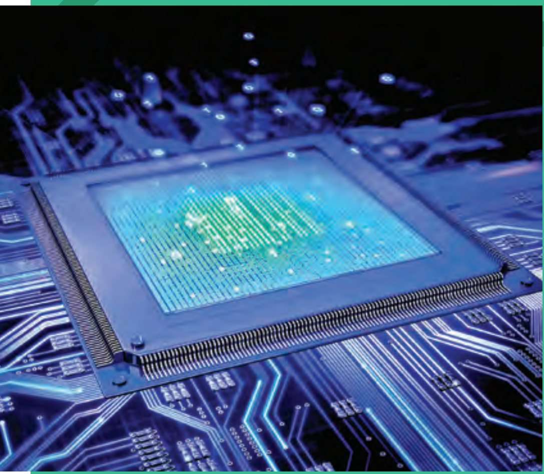
Günümüzde, oyun oynamak isteyenler için ideal olan dört çekirdekli bir işlemci gibi görünüyor. Aynı zamanda mimarisi, saat hızı ve önbelleği daha iyi olan bir işlemci, tek avantajı çekirdek sayısı olan bir işlemciye karşı oyun diyarında her zaman kazanacaktır. Tek çekirdekten çift çekirdeğe geçtiğinizde fark edeceğiniz performans artışı hayat görüşünüzü sorgulatacak ciddiyette olacaktır, fakat çift çekirdekten dört çekirdeğe geçtiğinizde o kadar büyük bir fark göremeyebilirsiniz (gerçi bunun önemli bir sebebi de çoğu programın iki çekirdekten fazlasını kullanacak şekilde hazırlanmaması).

Peki dört çekirdekten fazlası tamamen gereksiz mi? Video düzenleyen, 3D render alan, sistem yorucu görsel işlerle uğraşan insanlar için, daha fazla çekirdek daha avantajlı olabilir, fakat sadece oyun anlamında bakıyorsak Intel'in Core i5 ve i7 2000 serisinden herhangi bir işlemci fazlasıyla işinizi görecektir.



ADINDA "HYPER" GEÇİYORSA İYİDİR HERHALDE!

Fiziksel çekirdekler dışında, bir de 2002 yılında **Pentium 4 HT** modeliyle piyasaya gelen, AMD'de ise **Symmetric Multithreading (SMT)** adıyla geçen **Hyper-Threading** teknolojisi var. Bu özellik, işlemcinizin her tek çekirdeğini sisteme iki farklı mantıksal çekirdek gibi gösterip, değişik çekirdeklere atanan faaliyetleri yeri gelince işlemciden çağırarak performans artışı görmenizi sağlayabiliyor. Bu özellik, oyunlarda



pek bir performans artışı sağlamamakla birlikte, yine gündelik kullanımda özellikle fazla programı aynı anda çalıştıranlarımız için son derece faydalı.

BOTTLENECK OLDUM HASAN'IM

Her zincir en zayıf halkası kadar güçlüdür, ve bir bilgisayar sisteminde hiçbir parça ötekinden "daha önemli" sayılamaz, özellikle de oyun oynamak söz konusu olduğunda. Eğer görsellikle işiniz yoksa ve bilgisayarınızı yalnızca karmaşık matematik işlemleri yapmak için kullanıyorsanız ekran kartına ihtiyacınız bile yok; kuvvetli bir işlemci ve ortalama bir RAM miktarı işinizi görecektir. Oyunlar dediğimizde ise, her parçayı sonuna kadar kullanan yapılarına dikkatinizi çekmek istiyorum. Oyunlar işlemciyi, hafızayı, ekran kartını (ki kendisi de bir tür işlemcidir), hatta son zamanlarda yüksek boyutlu kurulum dosyalarıyla fiziksel hafıza disklerinizi dahi hatırı sayılır derecede zorlayabilen uygulamalar. Durum böyle olunca da, o zincirin herhangi bir halkasında geri kalma durumları söz konusu ise bundan bütün oyunun performansı etkileniyor. Bir güçsüz parçanın, geri kalan gayet yeterli güçteki sistemi geride tutması durumuna da, İngilizcede "**bottleneck**" olarak geçen "**darboğaz**" adı veriliyor.

İşlemci seçimlerine bunun nasıl etki edeceğini merak ediyor olabilirsiniz. Açıklayayım: Bir oyunu çalıştırdığınızda, oyunda oynayacağınız bölümün fizik kurallarını, yapay zekâsını, partikül sayılan objelerini vs. kontrol eden birim, işlemciniz. Bunların görsel karşılıklarını poligon, doku, vb. öğelerle çizen cihaz ise ekran kartınız.

Eğer ekran kartınız işlemcinize kıyasla gerideyse, oyunun değişkenleri yüklenir fakat ekran kartı bunları çizmek için oyunun hızına yetişemez, dolayısıyla "fps" değeriyle ölçülen, saniyede çizilen görüntü sayısı değeriniz düşer, oyununuzu "takılmayla" oynarsınız.

Eğer işlemciniz, ekran kartınıza kıyasla yavaşsa, oyunun kendisi ağır çekime alınmış gibi olur (hatırlayanlar için, eski NES oyunlarında ekrana bir anda çok fazla düşman veya mermi vs. girdiğinde çok sık olurdu bu durum). Yani GPU yavaşsa slayt sunumu, CPU yavaşsa John Woo filmi gibi oluyor. İkisi de hoş değil, dolayısıyla işlemcinizle ekran kartınızın birbiriyle uyumluluğundan emin olmanızı şiddetle öneririm. Bu tür durumlara karşı bir de genel tavsiyem, bir sistem toplayacağınız zaman, parça seçmeye bütçenize göre bir işlemci ile başlayın ve sistemin geri kalanını bu işlemciye göre ayarlayın. Örneğin, sıfırdan sistem toplayan birisi için, parça seçme sırası şöyle olabilir:

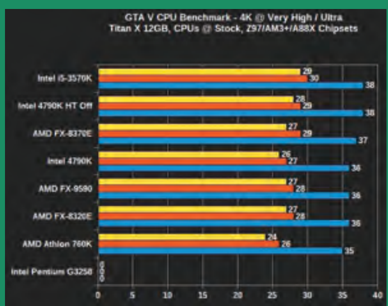
CPU > Anakart > GPU > RAM > Hard Disk > Kasa > Ekran > fare, klavye, kulaklık vs.

İŞLEMCİLER NEYE GÖRE KIYASLANABİLİR?

Daha önce de bahsettiğimiz gibi işlemcilerin saat hızı, çekirdek sayısı, mimarisi falan tek başına bir şey ifade etmiyor. Zaten iki işlemcinin size verebileceği sistem performansını net bir şekilde kıyaslamanın çok da kesin bir yolu yok gibi aslında. Peki, beyinsiz bir tüketici gibi "fiyatı yüksek olan en iyisidir" saçmalığına düşmeden, hangi işlemcilerin işimizi göreceğini nasıl kestirebiliriz?

Bunun hâlâ kusursuz olmamakla birlikte en iyi yöntemlerinden birisi, benchmark dediğimiz testleri incelemek. Markalar ve meraklılar, sürekli türlü uygulama ve oyunlar üzerinde değişik sistem konfigürasyonlarıyla testler yaparak, aldıkları performans verilerini paylaşırlar. Bu testlere "benchmark" adı verilir ve almayı düşündüğünüz donanımın getirileri hakkında kesin olmasa da gayet iyi bir fikir verebilir.

Bir uyarı: Tek bir oyuna veya uygulamaya bakarak parça seçmeyin. Özellikle işlemciler söz konusu olduğunda, cihazın bir oyunda iyi performans veriyor olması, bir başka oyunda aynı performansı vereceğini göstermez. Birkaç oyunda yapılan benchmark testlerine bakın ve daha genel bir resim çizmeye çalışın. Birkaç teste baktıktan sonra, almak istediğiniz cihaz sizin için biraz daha belirgin hale gelecektir.



Örneğin burada, GTAV'i 4K çözünürlük ve Ultra ayarlarda çalıştıran sistemlerde, yalnızca CPU'yu değiştirerek aldığımız FPS değerlerini görebiliyoruz.

INTEL VE AMD'NİN ŞİFRELERİNİ ÇÖZÜYORUZ!

Bazen cidden teknoloji üreticilerinin ürün numaralarını kasten karışık ve anlaşılmaz şekillerde belirlediklerini düşünüyorum. Neden olmasın ki? Siz de yıllarca eğitim hayatından sonra nihayet teknolojinin en ön sıralarında, dünyayı değiştirmesi muhtemel cihazlar üzerinde çalışıyor olsanız, siz de ürününüzün adını "X-Cobalt 28-i" falan koymak isterdiniz. Çünkü cihaz dediğinin, havalı bir adı olmalı. Eğer o silikona o kadar transistörü sığdırmaya para harcayıp kafa patlatıyorsan, beş dakika düşünüp havalı bir isim bulmaya da vaktin var demektir! Çoğu insan için, bu tür marka-model muhabbetlerinde "sayıların yükselmesi" beklenir. GHz değeri yükseliyor mu, çekirdek sayısı artıyor mu, fiyat tırmanıyor mu, o halde doğru yönde olduklarını anlarlar. Fakat gerçekten, bir adet "Intel Core i7-6920HQ" işlemciye baktığımız zaman, o isim bize bir şey ifade etmeli mi? Evet.



Dışarıdan karmaşık dursa da, Intel'de durum alıştıktan sonra nispeten basit.

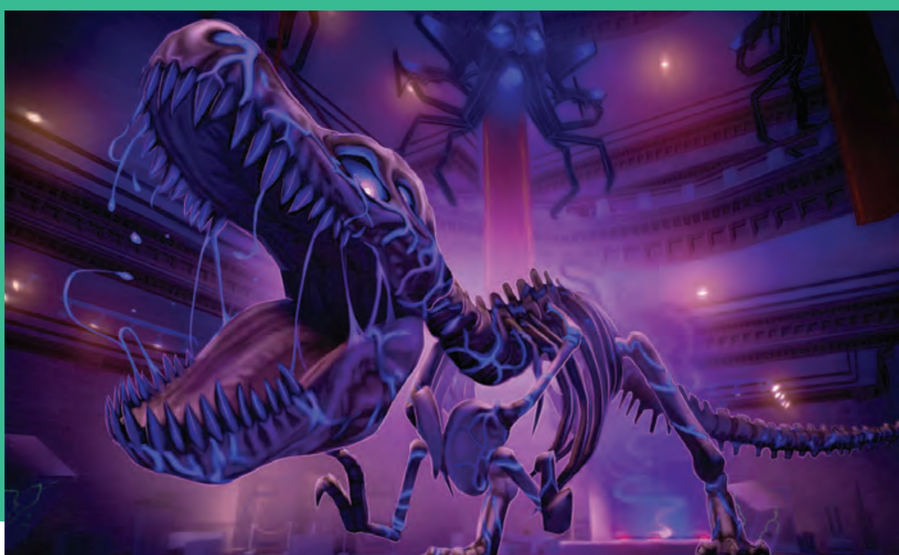
Görselde de görebileceğiniz gibi, tüm bu karmaşanın bir anlamı var. Örnekte "i7" ibaresinden sonra karşımıza çıkan ilk sayı olan "6", işlemcinin ait olduğu mimari neslini belirtiyor. Burada altıncı nesil, yani **Skylake** mimarisini kullanan bir model var karşımızda. Ardından her daha kuvvetli modelle yükselen ürün kodu ve yine işlemcinin bir özelliğini tanımlayan harf kodu geliyor (harf kodlarının anlamını ***Intel'in Harf Kodları*** kutusundan öğrenebilirsiniz).

INTEL'İN HARF KODLARI

Bazen Intel işlemcilerin isimlerinin sonuna gelen tuhaf harf kodlarının ne anlama geldiğini, aşağıdaki tabloda görebilirsiniz.

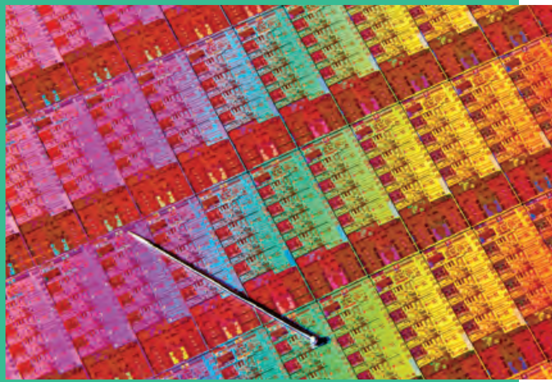


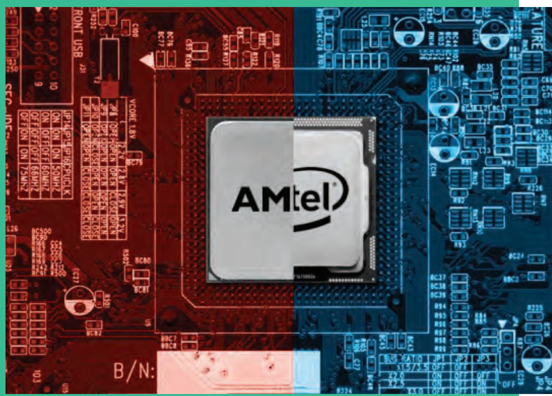
Harf	Açıklaması	Örnek
K	Çarpan kilidi açık, overclock için müsait	[illegible]
T	Güç optimizasyonu var	[illegible]
H	Yüksek grafik performansı	[illegible]
HK	Yüksek grafik performansı & overclock	[illegible]
HQ	Yüksek grafik performansı, 4 çekirdek	[illegible]
U	Ultra-düşük güç tüketimi	[illegible]





Dikkat edin, model isimlerindeki rakamların büyük olması her zaman daha iyi olduğu anlamına gelmiyor.





İşlemcilerle ilgili yapacağınız en büyük hata "pahalıysa iyidir" yanılgısına düşmek olur. "Kaç yılda bir alıyoruz, pahalısını alayım"cılar sayesinde inanılmaz ekmek yiyor üreticiler.

AMD'de ise işler daha basit. Örnek olarak, son serilerinden FX-8350'ye bakalım.
-Burada **FX** seri adı
-İlk sayı olan **8**, çekirdek sayısı
-Sonraki **3**, nesil sayısı (ne kadar yüksek, o kadar yeni)
-Sondaki **50** ise model numarası

Aynı zamanda, AMD işlemci isimlerinin sonlarında "M" veya "K" harfleri görebilirsiniz. "M" işlemcinin laptop'lara özel yapıldığını, "K" ise aynı Intel'de gördüğümüz gibi, cihazın overclock edilebildiğini gösterir.

TİK-TOK

Geliştir, küçült... Geliştir, küçült… Intel'in 2007 yılından beri takip ettiği bir mikromimari felsefesi olarak "tick-tock" dedikleri yaklaşımı da bilmekte fayda var. 2007'deki P6 mimarisiyle, öncesinde gelen mimarinin küçüğünü üreten Intel, buradan itibaren Merom, Penryn, Nehalem diye devam ederek her nesilde bu saat gibi işleyen ikili düzeni bozmadan devam etti. Her "tick", önceki modelin aynı mimariye sahip fakat küçültülmüş hali olarak karşımıza çıkarken, her "tock" ise yepyeni bir mimari getiriyordu. Bu sistem, 2006 başından günümüze kadar sayılı tartışılabilir isim dışında hiç şaşmadan, ortalama 12 ila 18 ayda bir piyasaya yeni bir "tick" veya "tock" düşmesi ile düzenini sürdürdü.

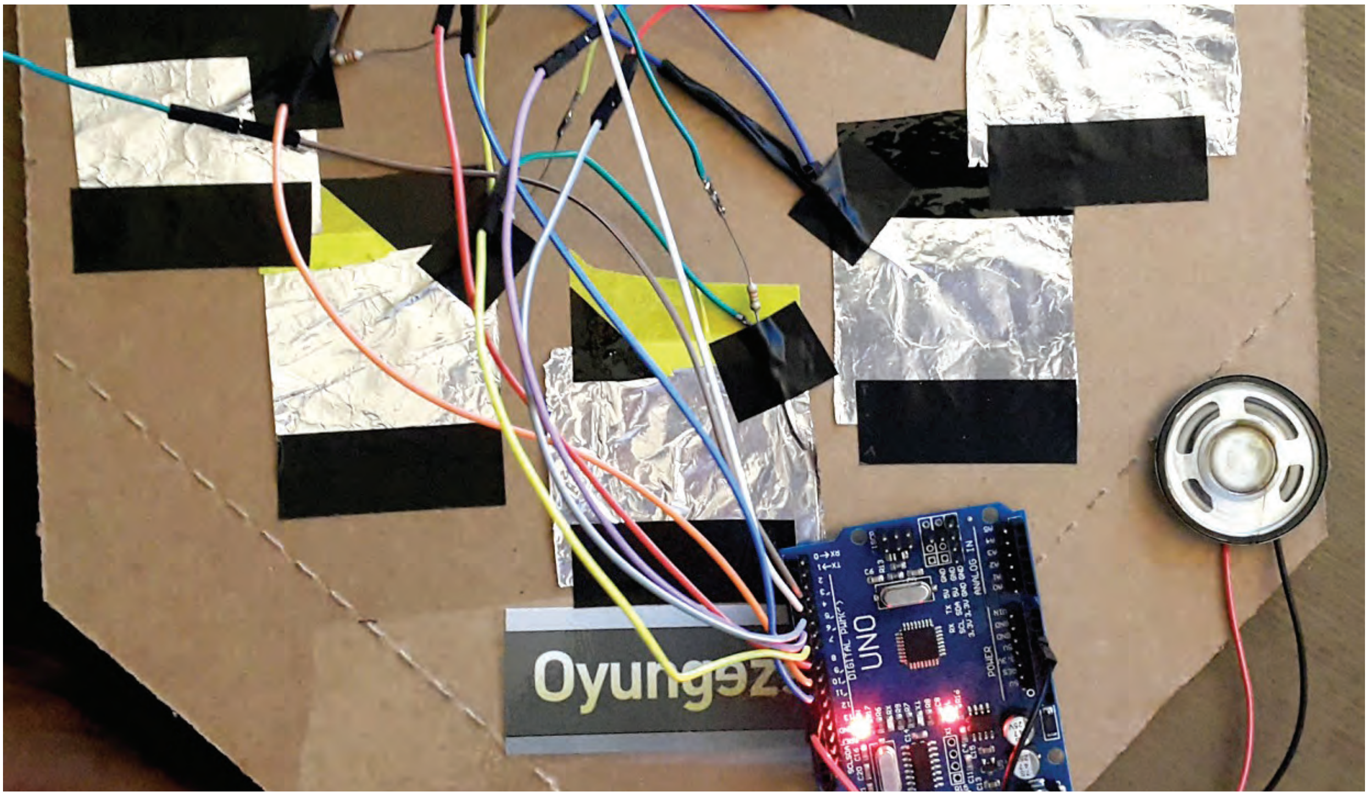
KAVGA BAŞLAMADAN ÇEKİRDEĞİ KAPAYIM: INTEL VS. AMD

Pekiii, hadi bakalıım, haydi hopalaaaa, geldik mi milyon, hatta milyar dolarlık soruya: Grafik mi oynanış-- Yok yok, pardon; INTEL Mİ AMD Mİ?

Aslında bu, yalnızca teknik anlamda bakıldığında yanıtlanması zordan da öte, imkânsız bir soru. Zira ikisi de işlemci üretiyor, ve teorik olarak, ikisiyle de -afedersiniz ama- *beygir gibi* işlem gücü elde etmeniz mümkün. Hele oyun oynamak söz konusu olduğunda, günümüzde bir işlemciden bekleyeceğiniz performans, cidden zaten o kadar da yüksek değil ve iki markanın da size şu an 4K çözünürlükte 60, hatta aklınızı kaçırdıysanız 120fps sunabilecek işlemcileri mevcut. GHz veya başka bir ölçüt vermiyorum burada, zira bunların tek başına bir şey ifade etmediğini az önce gördük.

Burada bir karar vermemizi sağlayabilecek asıl kıstas, para. Nihayetinde bilgisayar toplamaya ayırabileceğiniz sınırlı bir bütçeniz olduğunu varsayarsak, alacağınız cihazın marka ve modelini belirleyen temel şey, para oluyor. Şöyle bir özet verebiliriz: Bütçeniz küçükse AMD, biraz daha ödeyip yüksek performans istiyorsanız Intel.

AMD'nin makul fiyatlı işlemciler söz konusu olduğundaki fiyat/performans oranıyla yarışmak zor, bunu da birkaç modeline göz atarsanız net bir şekilde görebilirsiniz. Dolayısıyla eğer orta halli bir ekran kartınız varsa ve oyunları en yüksek grafik ayarlarında oynamak zorunda hissetmiyorsanız, AMD modellerine göz atabilirsiniz. Daha yüksek performans vadeden AMD işlemcilerinde ise optimizasyon o kadar iyi değil ve model yükseldikçe fiyat/performans oranlarında gitgide kaybetmeye başlıyor.



DOKUNMATİK PİYANO

CHOPIN YAŞASAYDI ARDUINO'YA İTHAFEN BESTE YAPARDI

Cowabunga, sevgili okur! Ellerinizle iş yapmak güzeldir. Bilgisayarda bir şeyler yapmak elbette hoş ama yarattığınız şeylere dokunabilmek ayrı bir zevk. Bu ay, parmaklarımızı biraz çalıştıralım diyoruz. Piyano çalmak istediniz mi hiç? Yanıtı hayır olan varsa bile bu projeden sonra fikri değişecek; çünkü bu ay Arduino ile çok sevimli bir elektronik piyano yapıyoruz! (Ha, diyorsanız ki "kardeşim benimki sevimli mevimli olmasın, metalci adamım ben, piyanolu metal müzik yapacağım bununla ben", sizi mi kıracağız, kendinizinkine kurukafa desenleri falan çizersiniz… Gerçi yok ya, o zaman da sevimli olur bu. Kaçarı yok arkadaş, sevimlilikten kurtulamıyor bu proje.)

PLAN & ŞEMA

Yapacağımız cihazın çalışma prensibi büyüleyici şekilde basit: Vücudunuzda düşük bir elektrik yükü var ve piyanomuzun her "tuşu", bu yükü algılayacak iletken bir yüzeyden fazlası değil aslında. Yüzeyleri iletken jumper kablolarımızı ve dirençlerimizi Arduino'nun giriş pinlerine bağlayarak, tuşlara dokunduğumuzda Arduino'nun yüzeylerdeki elektrik yükünün arttığı anları yakalamasını sağlayacağız. Yazacağımız basit kod sayesinde de bu yük değişimi algılandığında karta bağladığımız piezo hoparlörümüz farklı güçlerde akım alarak farklı ses tonları çıkaracak. Basit, eğlenceli ve dilediğinizce karmaşıklaştırabileceğiniz, tuşlar ve daha kaliteli hoparlörler ekleyerek geliştirebileceğiniz bir proje bu. O halde haydi girişelim!

MALZEME LİSTESİ

• 1 x Arduino Uno (en uygun fiyatlı orijinal modellerini robotistan.com'dan bulabilirsiniz) • 8 x 2.2 Megaohm (2.2 MΩ) direnç • 1 x piezo buzzer • Alüminyum folyo • Bant • Biraz karton • Kerpeten • Makas



PIN 2, ortak "Send" pini. PIN 3 ise ilk giriş pini. Tüm dirençlerin bir tarafı Pin 2'ye bağlı olacak.

TUŞLARIMIZI HAZIRLAYALIM

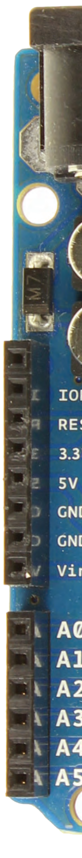
Çoğu evin mutfağında bulunan standart alüminyum folyoyu alın ve 5x5 cm'lik birkaç kare kesin. Karelerin kenarları 5 cm'den kısa olmamalı, ama 8-9 cm'den de uzun olmamalı. Ben 7 tane kestim, siz sahip olduğunuz Arduino modeline göre kullanmak istediğiniz tuş sayısını kendiniz belirleyebilirsiniz. Mesela elinizde bir Arduino Mega varsa, az sonra yapacağımız sistem ve oturtacağımız kod ile çok daha fazla düğmesi ve dolayısıyla ton aralığı olan bir kurulum tasarlamanız da mümkün.

KABLOLARIN KURULUMU

Şimdi. Her tuş başına ikişer kablo ve birer dirence ihtiyacımız olacak. Yani benimki gibi 7 tuşlu bir proje yapıyorsanız, 14 kablo ve 7 direnç hazırlamalısınız. Kabloları çok kısalarından seçmeyin, tuşların üzerinden birbirlerine değebiliyor olmalılar. Şimdi bağlantıları kurma zamanı.

Bunu yapmanın iki yolu var. Eğer yazıyı okuyan ve ne yaptığını iyi bilen bir yetişkinseniz, bağlantıları lehim kullanarak yapmanızı önereceğim. Çoğu kişinin tahmin edeceği üzere, lehim yapmak biraz riskli olabiliyor, dolayısıyla eğer yaşınız daha genç ise veya sakarlığıyla tanınan biriyseniz, bağlantıları lehimsiz de yapabilirsiniz.

Direnç modülünüzü alın ve iki ayağına da birer kablo bağlayın. Lehimle bağlıyorsanız





Her tuş işin bir direnç, iki kablo. Direncinizin bir ayağı hafif dışarıda kalsın.

lehimleyin, öyle yapmayacaksanız da, direncin ayaklarını kabloların uçlarına dolayın.

Dikkat etmeniz gereken bir detay var: Direncinizin bir ucunda, kabloyu en uca değil, biraz ortaya doğru bağlamalısınız. Yani direncin bir ayağı, bağlantıdan sonra devam edip kenardan "sarkacak". Çünkü bunları daha sonra tuşlarımıza saplamamız gerekecek.

TUŞLARI BİTİRELİM

Şimdi, dirençlerin birer tarafında "sarkık" bıraktığımız birer bacağı alıp, bunları tuşlarımıza saplıyoruz. Her tuşa bir direncin ayağını saplayıp, sonra bant ile tuşları ve onlara bağlı devreyi karton yüzeyimize sabitliyoruz. Devrenin üzerini bantla kapatırsanız, hangi kablonun hangi uca bağlı olduğunu bildiğinizden emin olun! Bu şekilde tuşlarımızın hepsini, alüminyumun birazı mutlaka dışarıda olacak şekilde yüzeyin üzerine sabitliyoruz.

Bütün tuşları kablolara bağladıktan ve yüzeye bantlama işlemleri bittikten sonra, hani o dirençlerin alüminyuma takıldığı ayak vardı, bir de DİĞER ayağa takılı kablolarımız vardı ya? Hah, işte şimdi o diğer, boştaki ayakları alıp, bir tuştan yandakine, oradan yandakine, böyle böyle tüm tuşların boştaki kablolarını tek bir kablo haline getirecek şekilde bağlıyoruz (yine, ya lehim ya bükme yoluyla).

ARDUINO BAĞLANTILARI

Az önce birleştirdiğimiz ortak sinyal dönüş kablosunun son ucunu alıp, Arduino'muzun 2 No'lu pinine takıyoruz. Şimdi, geri kalan, tuşlara sapladığımız direnç ayaklarına bağlı kabloları alıp, en solda kalan tuşun kablosundan başlayarak Pin 3'ten, Pin 10'a kadar hepsini Arduino'nun güç pinlerine bağlıyoruz. En soldaki tuş, Pin 2'yle başlayacak, sağa doğru Pin sayıları yükselecek.

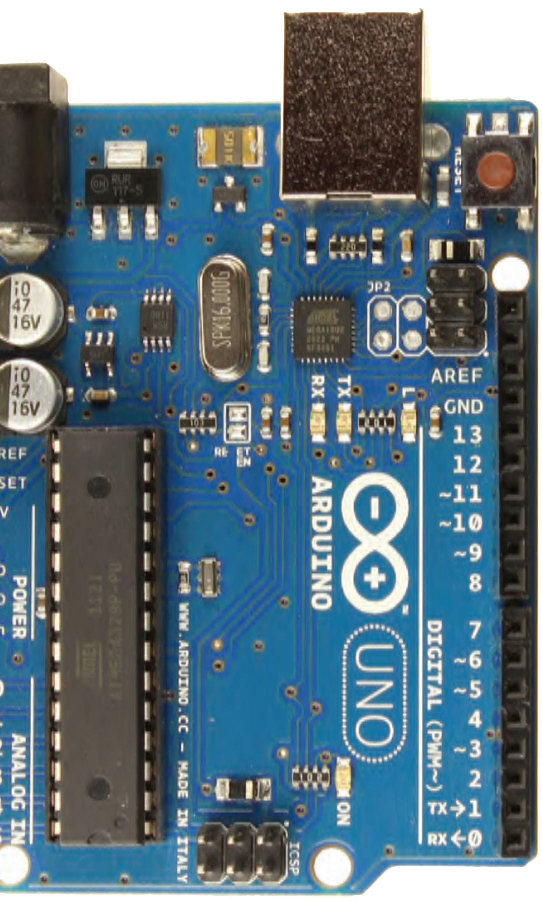
Şimdi buzzer modülünü alıp – pinini Arduino'nun GND pinine, + pinini A4'e bağlıyoruz. Artık işin fiziksel kısmı hazır!

KODU YÜKLE, TANK!

Şimdi, Arduino'ya neyin ne olduğunu ve nasıl kullanacağını anlatmamız lazım. Kodu hazırlayıp, internete yükledim. **tinyurl.com/ogz102-yapboz** adresinden indirip, geçen ayki yazıda anlattığımız gibi Arduino'nuzu bilgisayara bağlayıp yükleyebilirsiniz. Kodun etrafında "\\" işaretleriyle ayrılmış yorum kısımları göreceksiniz. Onları okuyup, kodun nasıl çalıştığını anlayın. Aynı zamanda, projede kullanmak istediğiniz ton skalasını seçmek için kodun bir kısmındaki yorum işaretlerini kaldırmanız gerekecek. Hep dediğim gibi, projenin çalıştığını gördükten sonra kodun sağını solunu biraz değiştirin ve nasıl çalıştığını, nasıl değiştirilebileceğini, hatta nasıl geliştirilebileceğini anlamaya çalışın.

TEST ZAMANI!

Her şeyi doğru yaptıysanız, kodunuzu Arduino'ya yüklediğinizde, birkaç saniye sonra klavyeniz çalışır halde olacaktır. Üzerini de istediğiniz şekilde süslemekte serbestsiniz :) Dilerseniz, geçen aylarda anlattığımız yöntemlerle tuşlarınıza LED ışıklar ekleyebilir, birden fazla buzzer modülü ve daha fazla tuş ile daha karmaşık bir piyano elde edebilirsiniz. Önümüzdeki ay görüşmek üzere! **-Erim**



CapSensePiano_OGZ | Arduino 1.6.8

File Edit Sketch Tools Help

CapSensePiano_OGZ | pitches.h

```
#include <CapacitiveSensor.h>
#include "pitches.h"

#define COMMON_PIN      2    // Tüm tuşlar için enerji gönderen pin
#define BUZZER_PIN      A4   // Piezo Buzzer için çıkış pini
#define NUM_OF_SAMPLES  10   // Sayı arttıkça gecikme ihtimali artar fakat okumalar netleşir
#define CAP_THRESHOLD   150  // Notayı tetikleyen kapasite seviyesi
#define NUM_OF_KEYS     8    // Klavyedeki Tuş Sayısı

#define CS(Y) CapacitiveSensor(2, Y)

// Her tuş bir nota, burada görebilirsiniz. Kullanmak istediğiniz skalanın yorum işaretlerini silin:
int notes[]={NOTE_C4,NOTE_D4,NOTE_E4,NOTE_F4,NOTE_G4,NOTE_A4,NOTE_B4,NOTE_C5}; // C-Major
//int notes[]={NOTE_A4,NOTE_B4,NOTE_C5,NOTE_D5,NOTE_E5,NOTE_F5,NOTE_G5,NOTE_A5}; // A-Minor
//int notes[]={NOTE_C4,NOTE_DS4,NOTE_F4,NOTE_FS4,NOTE_G4,NOTE_AS4,NOTE_C5,NOTE_DS5}; // C Blues

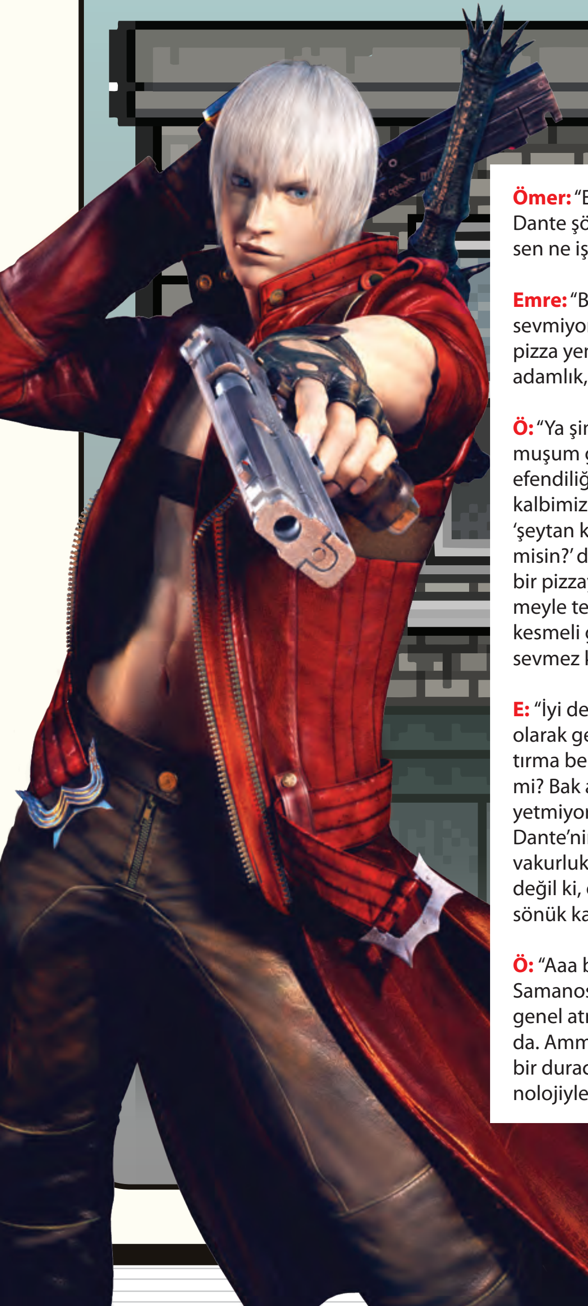
// Tuşların bağlı olduğu pinler:
CapacitiveSensor keys[] = {CS(3), CS(4), CS(5), CS(6), CS(7), CS(8), CS(9), CS(10)};

void setup() {
  // Tüm kanallarda otomatik kalibrasyonu kapatalım:
  for(int i=0; i<8; ++i) {
    keys[i].set_CS_AutocaL_Millis(0xFFFFFFFF);
  }
  // Buzzer'ı çıkış pini olarak ayarlayalım:
  pinMode(BUZZER_PIN, OUTPUT);
}

void loop() {
  // Her tuşun loop komutu:
  for (int i = 0; i < 8; ++i) {
    if(keys[i].capacitiveSensor(NUM_OF_SAMPLES) > CAP_THRESHOLD) {
      tone(BUZZER_PIN, notes[i]); // Basılan tuşun notasını oynatır
    }
  }
```



DEVIL MAY CRY VS



Ömer: "Emre duyduğuma göre sağda solda Dante şöyle böyle diyormuşsun. Hayırdır birader sen ne iş?"

Emre: "Ben öyle gereğinden fazla artist adam sevmiyorum Ömer. Ne o öyle şeytan keserken pizza yemeler falan? Samanosuke'ye baksın da adamlık, efendilik öğrensin biraz."

Ö: "Ya şimdi Onimusha'ları da çok sevmiyormuşum gibi yapamayacağım. Samanosuke efendiliğiyle, Takeshi Kaneshiro'nun karizmasıyla kalbimizde farklı bir yere sahip. Ama sorarsan ki 'şeytan keserken pizza yemek ister misin, istemez misin?' diye, özellikle de pastırmalı sucuklu falan bir pizzaysa hayır diyemeyeceğim. O 3'ün tekmeyle telefon açmalı, bilardo toplarıyla düşman kesmeli girişini hiçbir şeye değişmem. İnsan nasıl sevmez ki böyle saçmasapan sahneleri ^_^"

E: "İyi de biz sana pizza yeme demiyoruz ki, hobi olarak gene ye. Ama işle yemeği birbirine karıştırma be dostum, mesai saatinde yemek yenir mi? Bak adamcağız feodal Japonya'yı kurtardığı yetmiyormuş gibi modern Paris'i de kurtardı ama Dante'nin artisliğinden eser yok. Gerçek karizma vakurlukla olur. Hem olay sadece başkarakter değil ki, oynanış olarak da Onimusha'nın yanında sönük kalıyor DMC."

Ö: "Aaa bak şimdi Dante'yi de ayrı severim Samanosuke'yi de. DMC'nin de mekânlarını, genel atmosferini falan çok severin Onimusha'nın da. Amma ve lakin iş oynanışa gelince orada bir duracaksın. Çünkü aksiyon türü dediğin teknolojiyle beraber gelişen bir tür. Eski DMC'lerle eski Onimusha'lar denk sayılır hadi birbirine de DMC serisi 3'le birlikte çok acayip oldu. Vuruş hissidir, silah ve kombo çeşitliliğidir falan derken DMC'lerin gazının ve kompleks yapısının Onimusha'larda olmadığını kabul etmek gerek derim ben."

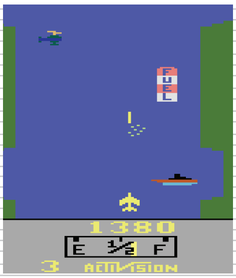
E: "Ömerim ben LPG'yle mi çalışıyorum, napayım gazı allasen? Oldum olası ölüm tehdidinin, özellikle de cehennemden gelen zebanilerin olduğu yerde espriler yaparak hayatta kalınmasına kılım ben. Zebani dedin mi üç tanesi seni kuşattı mı korkacaksın. Benim oynarken korkmam, gerilmem, aynı tehdidi yaşayıp gardımı almam lazım. Karakter çeşitliliği, vuruş hissi, silah upgrade'leri diyorsan da âlâsı var Dawn of Dreams'de. Üzerine de iki kişilik modu ekle üstelik. Bak bitireli iki sene oldu, hâlâ arkasından ağlıyoruz nişanlımla"

Ö: "Şahsen Amerikan üçüncü sınıf aksiyon filmlerindeki en gümbür gümbür sahnelerde anlamsızca espri yapan kahramanları da sevdiğim için Dante'nin o tuhaf kafaları ayrı bir hoşuma gidiyor. Zevk meselesi tabii. Yalnız



SQUARE VE ENIX BİRLEŞİYOR!

» Yoksa JRYO'ların altın çağı mı başlıyordu!?!



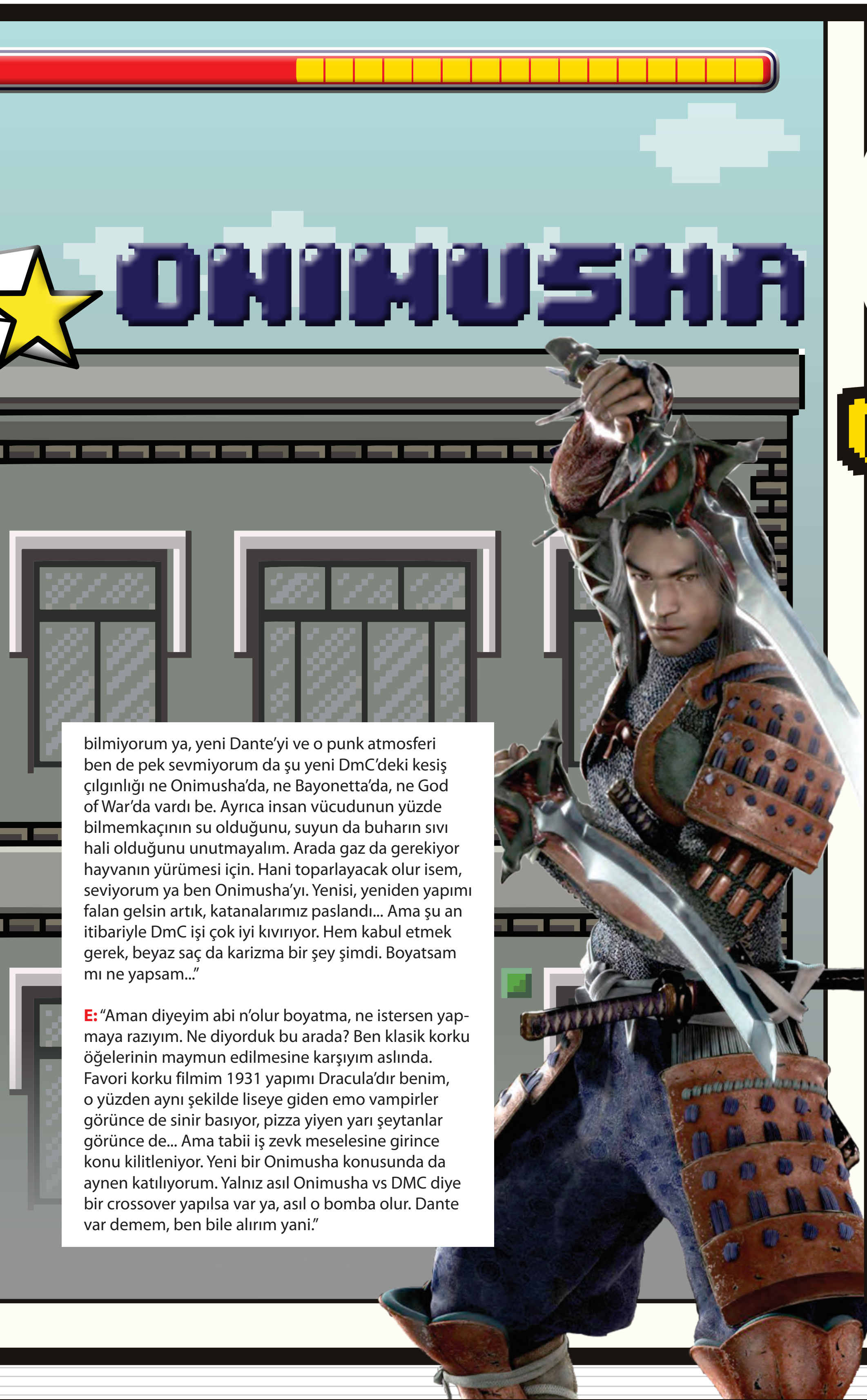
ATARI VS. COLECO

» Düşünün ki PS4'te Xbox One oyunlarını oynayabiliyorsunuz!



ANİME & MANGA OYUNLARI

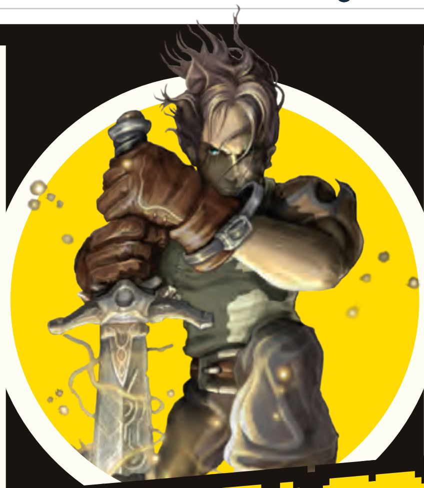
» Bazılarına "shinjirarenai!!!" efekti vermemek elde değil.



ONIMUSHA

bilmiyorum ya, yeni Dante'yi ve o punk atmosferi ben de pek sevmiyorum da şu yeni DmC'deki kesiş çılgınlığı ne Onimusha'da, ne Bayonetta'da, ne God of War'da vardı be. Ayrıca insan vücudunun yüzde bilmemkaçının su olduğunu, suyun da buharın sıvı hali olduğunu unutmayalım. Arada gaz da gerekiyor hayvanın yürümesi için. Hani toparlayacak olur isem, seviyorum ya ben Onimusha'yı. Yenisi, yeniden yapımı falan gelsin artık, katanalarımız paslandı... Ama şu an itibariyle DmC işi çok iyi kıvırıyor. Hem kabul etmek gerek, beyaz saç da karizma bir şey şimdi. Boyatsam mı ne yapsam..."

E: "Aman diyeyim abi n'olur boyatma, ne istersen yapmaya razıyım. Ne diyorduk bu arada? Ben klasik korku öğelerinin maymun edilmesine karşıyım aslında. Favori korku filmim 1931 yapımı Dracula'dır benim, o yüzden aynı şekilde liseye giden emo vampirler görünce de sinir basıyor, pizza yiyen yarı şeytanlar görünce de... Ama tabii iş zevk meselesine girince konu kilitleniyor. Yeni bir Onimusha konusunda da aynen katılıyorum. Yalnız asıl Onimusha vs DMC diye bir crossover yapılsa var ya, asıl o bomba olur. Dante var demem, ben bile alırım yani."



HABERLER

- Black & White ve Fable serileriyle tanıdığımız **Lionhead Studios** büyük ihtimalle yakın gelecekte kapatılacak. Microsoft kendisi söyledi.

- Hayranlarının **MGS 1**'i Unreal Engine 4'le yeniden yapma projesi Shadow Moses iptal edildi. Sebep açıklanmadı ama sanırım hepimiz ne olduğunu biliyoruz; Konami projeyi yapanları tehdit etti.

- **KOTOR 1**'in yeniden yapım projesi Apeiron ise şu an için iyi gidiyor. Oynanış videosu bile yayınlandı: *tinyurl.com/ogz-102-apeiron*

- Game Boy Advance'e çıkan ve hiç fena yorumlar almayan Mega Man yan oyunu **Mega Man: Battle Network** oyuncular tarafından yeniden yapılıyor. Şöyle de bir videosu var: *tinyurl.com/ogz-102-mega-man*

- **3DNes** isminde, tarayıcı üzerinden birçok NES oyununu 3 boyutlu olarak oynamanıza imkân veren, bayağı beğeni toplayan bir emülatör geliştiriliyor. Şu an beta sürecinde ve henüz yalnızca Firefox için. Ve evet, 3 boyutlu dedim: *tinyurl.com/ogz-102-nes-firefox*

- Taaa 1992'de çıkan, çeşitli güncellemelerle günümüze kadar hayatını sürdüren ve şu an inanılmaz bir derinlik sunan survival türündeki **UnReal World**, Steam'e çıktı.



DÜNDEM
NISAN 2003

SQUARE VE ENIX GÜÇLERİNİ BİRLEŞTİRİYOR

BATILILARA KARŞI EL ELE!

Ömer parti düdüğünü kafama kafama üflemeyi iki dakika keser misin lütfen? Haber vermeye çalışıyoruz şurada. Arkadaşlar ne diyorduk, hah, sıkı durun, çünkü J-RYO'ların şahbazı iki firma Square ve Enix güçlerini resmi olarak birleştiriyor. Yani bu ne demek? Gelsin ortak proje *Final Fantasy*'ler, *Dragon Quest*'ler demek, dünya J-RYO olsun demek! ÖMER DEDİM! (~oooohhh ŞERRİ ŞERRİ LEYDİİ tındırıtındırı~ - *Ö*)

Öhm, ayıptır söylemesi biz bu haberi aldığımız dün geceden beri Ömer'le kutluyoruz da dergide. Moonwalk yaparken yere düşen pastaya bastığıma göre çaktırmadan habere devam etsem iyi olacak. Efendim iki firma bu kararı Batılı rakiplerine karşı koyabilmek için almış. 2000'de bu yana muhabbeti de dönüyordu zaten. Bir de Enix'in çıkışı çok geciken *Dragon Quest VII* ve Square'in da gişede umduğunu bulamayan Spirits Within filmi yüzünden ciddi şekilde para kaybı yaşadığını düşünürsek alınabilecek en mantıklı karar buydu herhalde. ÖMER BU PASTAYI SEN Mİ DÖKTÜN YERE? (yaa senden kıymetli mi dostum yaaa, Square'le Enix birleşiyor abi, iki pastanın lafı mı olur?! ~AYYAYYYE KOKOJAMBO AYYAYYAEEE~ - *Ö*)



Şu an kafasında kola bardağıyla oynayan Ömer'le aklımıza gelen en müthiş fikir de bir *Final Fantasy* ve *Dragon Quest* crossover RYO'su oldu tabii. Her iki serinin de en popüler karakterlerinin bir araya gelip birbirlerinin evrenlerine gittiklerini düşünsenize bir? Olursa huzur içinde ölebilirim. Ayrıca her iki firmanın da efsane yapımcıları artık bir araya geldiğine göre, iki seri de kökenlerinden kopmadan iyice şahlanır herhalde? ÖMER KAFANDAN GÖMLEK CEBİNE KOLA DAMLIYOR! (NASIL?! NE DEDİN?! DUYAMADIM!? ~DAYAHFALJFAŞLJŞKHDSAJFHA MAKARENA~ - Ö)

Artık adı EnixSquare mı olur, yoksa başka bir şey mi olur bilinmez, ama bizim içimiz rahat. Ne de olsa bu kadar basit fikirleri biz bile düşünüyorsak koskoca üstatlar kolbastı oynarken bile düşünür. E hayata geçirip para basmaktan da kaçınmayacaklarına göre? ÇAL ÖMER ÇAL!!! *(İkili burada döner bıçaklarıyla Avare oynamaya başlar)* **-Emre**



GERÇEKTE NE OLDU?

İki firma oyun dünyasını sarsıp SquareEnix adı altıda birleşse de J-RYO adına çok da büyük işler yapamadılar. FF ve DQ crossover fikri sadece masa oyunları gibi alakasız türlerde kullanıldı. DQ serisi Batı'da neredeyse tamamen kaybolurken FF serisi ise köklerinden tamamen uzaklaşıp sıradan bir para basma makinesi haline geldi.



KONSOL

PIONEER LASERACTIVE

PIONEER'IN HİBRİT KONSOL DENEMESİ

Oyun tarihini değiştiren konsollar dururken neden bu konsolu yazdığımı soruyorsunuzdur şimdi siz? Cevabını vereyim, çünkü okur isteği! Evet, yanlış okumadınız, sevgili Göktay Kan bu konsolu yazmamı rica edince kırmak olmazdı tabii. Çıkarılacak ders: Sizden de istek bekliyoruz!

Pioneer LaserActive çoklu platform anlayışının hâkim olduğu dönemde, 1993 yılında piyasaya sürüldü. Konsolların tek amacının oyun değil, aynı zamanda film, müzik, hatta eğitim için de araç olabileceği (ve ağır biçimde yanılınacağı) fikrinin yayıldığı bir dönemdi bu. Bu yüzden LaserActive sadece oyunları değil, karaoke sistemlerini, film ve müzik CD'lerini ve plak boyutundaki devasa LaserDisc'leri de destekliyordu.

Lakin konsolun en ilginç tarafı değiştirebilir PAC sistemiydi. Satın alabileceğiniz farklı PAC modülleriyle Sega Genesis, Sega CD, PC Engine, PCE-CD gibi konsolların oyunlarını orijinal kartuş ve CD'lerini kullanarak LaserActive'de oynayabiliyordunuz. Ne var ki konsolun kendi oyun arşivi bir hayli zayıftı. Road Blaster, Time Gal gibi FMV oyunlar haricinde başka güzel örnek veremem herhalde.

Sonuç olarak özellikle 970 dolarlık aşırı yüksek fiyatı (ki modüllerin kendileri de çok pahalıydı), LaserDisc sisteminin haklı olarak ilgi görmemesi ve kendi oyun arşivinin zayıflığı sonucu başarılı olamadı LaserActive. Yaklaşık 10.000 adet kadar satıştan sonra 1996'da üretimi durdurularak başarısız konsollar mezarlığında yerini aldı. Özleyeni varsa başı sağ olsun. **-Emre**



ATARI VS COLECO DAVASI

BASKIN BASANINDIR

Şu an Sony'nin PS4'te Xbox One oyunlarını çalıştıran bir eklenti geliştirdiğini ve bunu satarak para kazandığını düşünün. Çarşı karışır alimallah. Ya size benzer bir durumun yıllar önce gerçekleştiğini söylesem?

O dönemler Atari'nin piyasadaki en büyük rakiplerinden bir olan Coleco, 1982'de Expansion Module #1 isimli bir eklenti duyurdu. Bu eklenti sayesinde kendi konsolları ColecoVision üzerinde en büyük rakipleri olan Atari 2600'ün oyunları tam performansla oynanabilecekti. Hatta reklam kampanyaları da şu sözlerle başlıyordu: "ColecoVision'da Atari 2600 oyunları oynayabilirsiniz, fakat Atari'de ColecoVision oyunları oynayamazsınız."

Tabii bu durumun kendilerini rekabet açısından zarar vereceğini düşünen Atari firması, 2 adet patent ve telif hakkını ihlal ettikleri gerekçesiyle Coleco'ya tam 350 milyon dolarlık bir dava açtı. Zira kazanacaklarından da gayet emindiler! Fakat Coleco'dan aldıkları cevap gerçekten inanılmazdı: "Asıl tekelleşmeye çalıştığınız için biz size dava açıyoruz. Siz bize 500 milyon dolar vereceksiniz!"

Açıkçası Coleco'nun belki haklı, belki de "yavuz hırsız ev sahibini bastırır" tadındaki çıkışı Atari'nin gözünü bir hayli korkuttu. Zira davayı kaybederlerse 500 milyon ödemek firmayı iflasa sürükleyebilirdi, sonuçta ellerinde yapılan şeyin bir telif ihlali olduğuna dair resmi bir kanıt yoktu. E her iki firmanın da talep ettiği miktarlar da hayli yüklü olunca orta yolu bulmak adına kapalı kapılar ardında bir araya geldiler ve karşılıklı olarak el sıkıştılar. Coleco özel modülünün üretimine devam edecek, fakat artık Atari'nin resmi iş ortaklarından biri olarak modülün satışlarından Atari'ye lisans payı verecekti. Böylece artık her iki firma da kazanacaktı.

Fakat asıl bomba ise artık Atari'den resmi lisans izni alan Coleco'nun bir sonraki konsolu olan Gemini'nin ta kendisiydi. Zira bu konsol sadece Atari 2600 oyunlarını oynatan bir klondu.

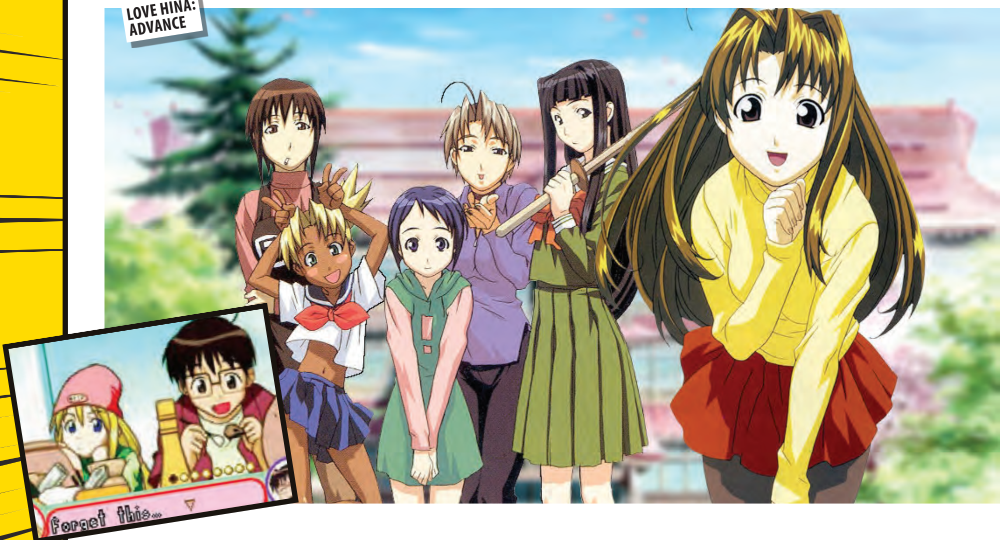
Peki Atari ne mi yaptı? Tabii ki de takmadı. Coleco payını ödedikten sonra ne önemi vardı ki zaten? **-Emre**

Rakip firmaların birbirlerinin oyunlarını oynatacak sistemler geliştirerek birbirleri üzerinden para kazanması, şimdi imkânsız bir fantezi olsa da eskiden mümkündü. Mesela Atari ve Coleco gibi…

ANIME + MANGA OYUNLARI

Biri sarışın, biri bıyıklı fakat ruhları direkt Japon iki adam olarak dedik ki "hem oyunları, hem animeleri seviyoruz, o zaman niye güzel anime oyunlarını ele almıyoruz?" Sorunun cevabı karşınızda duruyor işte. Elbette yüzlerce serinin bir o kadar oyunu olunca kendi adımıza seçimler yapmak zorunda kaldık, yoksa her oyunu ele alsak dergiyi en az üç ay sadece bu dosya konusuna ayırmamız gerekirdi alimallah. E okuması ve oynaması da size kalıyor tabii… -Emre & Ömer

LOVE HINA: ADVANCE



LOVE HINA: ADVANCE
[GBA]

Love Hina: Advance bir dating-sim arkadaşlar, ama pek ciddiye alınması gereken türden de değil. Zira mizah yönü çok daha ağır basıyor. Görsel roman tadında ilerleyen oyunda Keitaro olarak önümüze çıkan seçeneklerde ya da konuşmalarda hızlıca karar vermemiz gerekiyor, çünkü zaman kısıtlı. Yaptığımız seçimler de animedeki kadınlarla olan -çoğunlukla da komik- ilişkilerimizi şekillendiriyor. E oyuncunun çapkınlığı da dating-sim olur yani. Basit ama bir o kadar bağlayıcı bir oyun. -Emre

HAJIME NO IPPO: THE FIGHTING
[PSX]

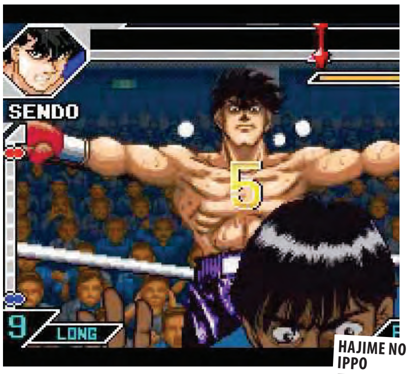
"Bir spor animesi nasıl yapılır?", "Bir anime ne kadar gaz olabilir?" gibi soruların doğrudan cevabı olan Hajime no Ippo'nun PSX'teki ilk oyunu biraz normal bir boks oyunu kıvamında aslında. Animedeki gazı çok da beklememeniz gerek. Biraz da basit. Biraz da dandik. Olsun ama ya, Ippo'nun adı yeter. Biraz daha fazlasını isterseniz birkaç sene önce PS3'e bir Ippo oyunu çıktı ona göz atın. Bu, fazla retro kafalar için. -Ömer

SAMURAI PIZZA CATS
[FAMICOM]

Çocukken pek severdim Samurai Pizza Cats'i, yanlış hatırlamıyorsam Kanal 6'da yayınlanıyordu. Aynı şekilde Mega Man türevi oyununu da. Animenin o ciddiyetsizliğini, tipi bile komik salak düşmanlarını falan birebir yansıtıyordu. Üstelik animedeki bütün kedi dostlarımızı da kullanabiliyorduk, hem de hepsinin de kendilerine özgü yetenekleriyle. İnanın neden Japonya dışına çıkamadığına en çok anlam veremediğim kalite oyunlardan biridir. Korkmayın ama çeviri yaması var. -Emre

GHOST IN THE SHELL
[PSX]

En büyük prodüksiyonlu ve en çok ses getiren anime oyunlarından birine sahip Ghost in the Shell. Hatta zamanında PSX'lerin yanında verilen demo CD'lerinden birine sahipseniz oynamış da olabilirsiniz. Oyunda Major Kusanagi'nin ekibinde yeni işe başlayan bir karakteriz ve Fuchikoma ismindeki robotlarından birini yönetiyoruz. Özellikle duvarlarda da ilerlenebilen aksiyonuyla, animesinin hissini iyi vermesiyle ve sağlam ara sahneleriyle övülürken, kolaylığıyla ve biraz klişe bir oynanış sunmasıyla eleştirildi. Yine de GitS seviyorsanız bir göz atmanız gerek diye düşünüyorum. -Ömer



HAJIME NO IPPO

FIST OF THE NORTH STAR



SAMURAI PIZZA CATS



FIST OF THE NORTH STAR

[ARC / PS2]

Uzun yıllar boyunca merak ettiğim Hokuto No Ken'le biraz geç tanışsam da şu an Kenshiro ile kafa patlatmaktan aldığım zevki dünyalara değişmem. Bu da çocukken bazılarını oynadığım tonlarca oyunu olan bir seri aslında ama benim favorim Arc System Works tarafından geliştirilen dövüş oyunu. Guilty Gear tadında, doya doya Hokuto Shinken yapabildiğiniz, karakterleri ve serinin abartısını harika şekilde yansıtan, çizimleri harika bir dövüş oyunu. Daha ne olsun? -Emre

RUROUNI KENSHIN: ENJOU KYOTO RINNE

[PS2]

Kenshin'in o aksiyon, drama, trajedi, komedi, karakter gelişimi içinde tutturduğu mükemmel dengeyi oyunlara o derece başarılı bir şekilde yansıtmanın pek mümkün olmadığını düşünüyorum. O yüzden bana daha azı da yeter dedim ve Enjou Kyoto Rinne'yi keyifle oynadım. Üç boyutlu aksiyon-dövüş karışımı bir oyundu ve karakterlerin özel hareketleri seriye gayet sadık bir şekilde aktarılmıştı. Tabii Kenshin açlığını dindirmek bir kenara, daha da artırdı ve ardından oturup seriyi baştan izledim ama buna da olumlu bir yan etki diyelim artık. -Ömer

RUROUNI KENSHIN



NARUTO ULTIMATE NINJA

[PS2]

En iyi anime oyunları Naruto'nunkilerdir bana kalırsa, geçen ay çıkan Naruto SUN Storm 4 de bir kez daha ispatladı bunu. Yalnız serinin şu ilk oyunu ayrı bir psikopattı. Yapımcılar tecrübesiz o zamanlar, tamam çok sağlam 2 boyutlu bir dövüş oyunu yapmışlar, serinin karakterleriyle dövüşmek zaten ayrı bir tat ama oyunu yaparken kendileri de pis gaza gelmişler herhalde, öyle bir kontrol şeması vardı ki aman diyorum. Özel hareketler sırasında tuşlara ya da analoglara girişerek yaptığınız "boost" resmen kol koparıcıydı. Kendi kolunuz kopuyordu, orada sıkıntı yok ama yahu PS2'nin kollarından ne istediniz? Oynarken birden fırlayan analoglar mı dersiniz, gömülüp kalan tuşlar mı dersiniz… Eskişehir'deki Esnaf Sarayı'ndaki dükkân sahipleri bugün yat kat sahibiyse zamanında aldığımız onlarca Kontörland kol sayesindedir. Kırık kollardan arşivimiz vardı yahu. Hatta bir kış kardan adam yapıp kırık kollarla dekore etmiştim, o derece yani. -Ömer

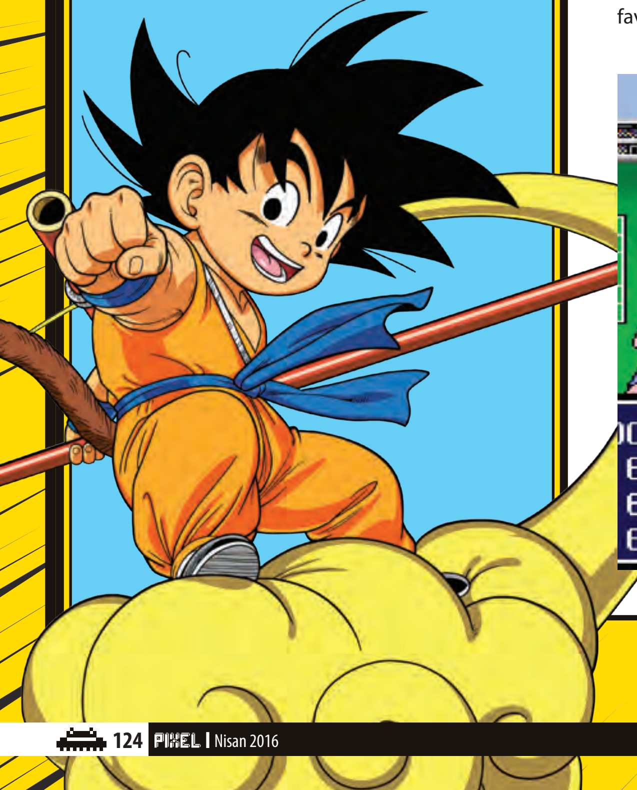




DRAGON BALL ORIGINS 1-2

[DS]

Dragon Ball izleyerek büyümüş bir adam olarak hani neresinden başlasam bilemiyorum. Zelda tarzı bir oynanış, serinin ruhunu inanılmaz başarılı şekilde aktarması, orijinal öyküyü takip etmesi, sadece Goku'yu değil Yamcha, Kururin, Bulma, Arale, hatta Android#8'i bile yönetebilmek, oyun süresini ciddi şekilde uzatan tonla ekstra içerik... Ama en önemlisi de benim gözümün nuru Dr. Slump serisinden Arale ile oynayabilmek... Emrenin GÖZYAŞLARI AAKKAARR, Mutluluğuna kavuşmuştur... -Emre



FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

[PS2]

Nispeten büyük prodüksiyonlu ama pek karşıdan göründüğü kadar da iyi olmayan bir yapım FMA and the Broken Angel. Kingdom Hearts'ımsı bir aksiyon-RYO yapısı var ama hem çok ağır oynanıyor hem de o kadar geniş değil. Yine de kötü değil o kadar da hani. Özellikle eski FMA serisini sevenlerdenseniz oradaki mekânlara uğramak, oradaki karakterlerle dövüşlere girmek eğlencelidir. -Ömer

CAPTAIN TSUBASA: VOL. 2 - SUPER STRIKER [FAMICOM] CAPTAIN TSUBASA [SEGA CD] CAPTAIN TSUBASA: ARATANARU JOSHO DENSETSU [PSX]

Tsubasa'nın da bir ton oyunu var ama sadece bir tanesini yazmak istemedim doğrusu. CT2'nin ne kadar efsane bir oyun olduğu zaten malumunuz. Sega CD'dekini ise onun grafikler, seslendirmeler, gerçek öykü açısından geliştirilmiş hali olarak ele alabiliriz ki Sen Bu Oyunu Bilmezsin'de ele almıştım zaten. PSX'deki Aratanaru Josho Densetsu ise taktiksel oynanışı, mangadaki çizimleri birebir kullanması, karakter bolluğu gibi açılardan favorimdir. Üçü de tavsiye edilir yani. -Emre



CAPTAIN TSUBASA



YU-GI-OH!

VAMPIRE HUNTER D [PSX]

Yani bu sayfalarda nispeten iyi oyunlara yer verelim dedik ama Vampire Hunter D'ye de değinmemek olmazdı bir taraftan. Kendisi eski Resident Evil'lar gibi oynanan bir survival-horror. Ama sıkıntı şurada ki D'nin meşhur kıvraklığından ve hızından eser yok, fazla Resident Evil gibi oyun. Kılıç sallamalar bile Resi'de boru sallar gibi. Yalnız tamam oynanış kazma ama atmosferi bir Vampire Hunter D oyunundan bekleyebileceğiniz güzellikte. O konuda hakkını yemeyeyim. -Ömer

YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: YUGI THE DESTINY [PC]

Aslında PC'deki üç Yu-Gi-Oh! oyununu da tavsiye ederim ama Antik Mısır teması, Yugi'nin karizması ve özellikle de inanılmaz gaz seslendirmesi yüzünden bir ayrı seviyorum bunu. Yugi'nin "I play this card, Change of Heart!" ya da "I sumon, Curse of the Dragon" gibi sesleri ve savaş esnasındaki abartı tepkileri hâlâ kulağımda. Üstelik bunda kurduğunuz destenizi ardından gelen oyunlara da aktarabiliyordunuz. Uzun yıllar arkadaşlarla kapıştık bunda, on numaradır. -Emre




ONE PIECE: GRAND BATTLE

TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

[ARC / WII]

Şu bir gerçek ki crossover işinin en çok hakkını veren firma Capcom. Açıkçası pek fazla Tatsunoko kültürüm olmadığı için pek sevdiğim Capcom karakterleri Alex, Frank West ve Kaijin No Soki için şans vermiştim bu oyuna. İyi ki de vermişim. Zira Ryu'yu Karas ile kapıştırmak, devasa Gold Lightan'a karşı falan savaşmak bildiğin harika çünkü oyuna Capcom dövüş oyunu zihniyetinden çok anime abartısı hâkim. İçerdiği ekstra karakterler yüzünden Wii verisyonunu tercih edin derim. -Emre

BLEACH: BLADE BATTLERS [PS2]

O kadar potansiyele ve denemeye rağmen Bleach'in Naruto'nunkiler kadar şahane bir dövüş oyunu serisi olamadı bir türlü. Tabii Naruto'nunkilerle karşılaştırınca basit geliyor oyunlar, yoksa mesela şu Blade Battlers hiç de fena bir yapım değil. Şimdiki Naruto'lar gibi üç boyutlu bir dövüş oyunu. Biraz ağır, biraz kütük ama 23 tane Bleach karakteri bankai'leriyle bilmemneleriyle emrinize amade, daha ne istiyorsunuz? -Ömer


BLEACH: BLADE BATTLERS

ONE PIECE: GRAND BATTLE

[PS2]

Bleach gibi One Piece'de de Naruto'nunkiler kadar sıkı bir oyuna sahip olma potansiyeli ama olamama durumu var. One Piece'in durumu Bleach'inken şöyle farklı; adamlar denememiş bile. Yani fena değil yine oyunları da hiç öyle kendilerini aşmaya çalışmamışlar. Şu Grand Battle mesela... Chibi grafikli dövüş oyunu yapmış adamlar. İyidir hoştur da normal bir tane yapın önce, chibi'ye bilmemneye sonra bakarsınız, değil mi ama? Neyse, bu yıl Burning Blood isminde bir şey geliyor, fena durmuyor bakalım. Hadi bu sefer be... -Ömer


TATSUNOKO VS. CAPCOM



GUNDAM

BATTLE ASSAULT

[PSX]

Gundam serisinin ağırlığına ve ciddiyetine yakışan son derece iyi oyunlar var (Gundam: Battle Universe gibi). Ama öteki tarafta yine fena olmayan ama o ağırlığa ve ciddiyete o kadar da yakışmayan oyunlar da var. Battle Assault bir dövüş oyunu. Hem de öyle üç boyutlu hareket ettiğiniz dövüş oyunlarından da değil. Bildiğiniz iki boyutlu bir dövüş oyunu. İhtişam hissini verebilmek adına olsa gerek mecha'lar da ekranın tamamını kaplıyor. Yani ne bileyim, eski Street Fighter'ları falan düşünün ama karakterler robot ve çok büyük. Bayağı tuhaf ama bir taraftan da eğlenceli gibi. Acayip... -Ömer



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



POWER PUNCH 2 *[NES]*

Power Punch 2, aslında NES'teki efsane *Mike Tyson's Punch-Out*'ın resmi olmayan devam oyunu arkadaşlar. O yüzden boştan yere de *Punch Out 1* diye bir oyun aramayın yani. Seriden sayılmayıp, adının da *Punch-Out* olmasının sebebi ise oyunun geliştirilme aşamasındayken Nintendo'nun oyunu beğenmeyip yayınlamayı reddetmesi. Peki, ben bu konuda onlara katılıyor muyum? Tabii ki de hayır!

Power Punch 2'de dünya şampiyonu boksör Mark Tyler olarak (Neden Mike Tyson olmadığı küçük kutumuzda) galaksinin dört-bir köşesindeki uzaylı boksörlerle kapışıyoruz. Cyborg'ler, yaratıklar, alt tarafı tank olan adamlar falan... Oynanış ise çok büyük oranda klasik *Punch-Out*'a benziyor. Rakibin mimiklerine dikkat edip hareket sırasını ezberleyerek dövüşüyoruz falan. Tek farkı maç öncesi yeteneklerinizi geliştiren bir mini-antreman modu ve yanlara doğru ilerleyebilmek.

Ortaokuldayken çok severek oynardım bu oyunu, sağlam zorlardı. Hâlâ da severim. Genel yorumların aksine oldukça eğlenceli olduğunu düşünüyorum, hatta bazı uzaylı tasarımları da korkunç gelirdi bana. Fakat *Punch-Out*'un ekmeğini yemek için *Power Punch 2* adıyla satılan oyun pek tutmadı. Oyundaki değişiklikler beğenilmedi, komedinin yerini ciddi bilimkurguya ve daha karanlık bir ortama bırakması eleştirildi falan işte. Fakat ben serinin hayranıysanız cidden bir şans vermeniz taraftarıyım. Yumruk atarak robot dövmeyi kim sevmez ki zaten? (evde sırf bu hobim için ayırdığım bir odam var -Ö) **-Emre**

MARK TYLER MI? MIKE TYSON OLMASIN?

Oyunun başkarakterinin tabii ki Mike Tyson olması düşünülüyordu ama kendisinin o dönem tecavüz gibi korkunç bir olaya karışması sonucunda bundan vazgeçildi. Tipine dokunulmadan Mark Tyler oldu bir anda.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE KING OF FIGHTERS XII *[ARC/PS3/X360]*

Uzun süredir geliştirdiğiniz oyununuz tamamlanmadığı halde paranız suyunu mu çekti? Acilen paraya ihtiyacınız mı var? O zaman siz de *KoF 12*'nin yarattığı devrimsel iş modelini kullanın ve yarım oyunu tam oyunmuş gibi satarak henüz bitmemiş oyununuz için para toplayın! Üstelik dahası da var! Topladığınız paralarla tamamladığınız oyunu da devam oyunuymuş gibi tekrar satın ve paraları ikiye katlayın!

Piyasaya "Yapılmış en iyi iki boyutlu dövüş oyunu" etiketiyle kaktırılan demo size şunları sunuyor:

- Hazır takımlar yok! (*KoF* serisi dövüş oyunlarına takım oyununu getiren seridir)
- 20 farklı karakter! (Seri boyunca açık ara en az sayıda karakter)
- Boss yok! (*KoF* serisi oyun tarihine SNK Boss Sendorumu'nu kazandırmasıyla ünlüdür)
- Oyun sonu ve öykü yok! (*KoF* serisi uzun oyun sonları ve detaylı öyküleriyle bilinir)
- Yepyeni oyun mekanikleri! (Tamamına yakını işe yaramadıkları ve saçma olduğu için *KoF 13*'te kaldırıldı)

Hiç unutmam, arkadaşlarla videolarını izleyip, vaat ettiklerini okuyunca acayip gaza gelip aramızda para toplayarak almıştık bu oyunu, hem de bir hayli yüklü paraya. Yarım saat kadar oynayıp, online maçta da olduğu yerde hiç kıpırdamadan sürekli tekme atan adama bir raund verince (çünkü aduketlere yumruk-tekme atıp durdurulabiliyor) aklımdan şu geçmişti:

"Aptallar olmasa akıllılar aç kalır" **-Emre**





HAYIRSEVERLİK
[STAR WARS: KOTOR II]

"Ne duymak istiyorsun? Bir zamanlar Jedi kurallarına bağlı olduğumu mu? Sith'lerin çağrısına uyup belki bir zamanlar galaksiyi boğazından kavradığımı mı? Yaptığım her iyi şeyin karşılığında galaksiye aynı ölçüde zarar verdiğimi mi? Ya da belki en büyük Sith lordlarının bildiklerini benden öğrendiklerini mi?"

Farklı bir öğretmendi Kreia. Özellikle de Eski Cumhuriyet'in gelenekçi Jedi ustalarına nazaran… Eğittiği Jedi'lar Konsey'in uyarılarına kulak asmadan Revan'ın liderliğinde savaşa doğru yol aldığında Kreia sürgün edildi. Bakış açısını genişletmek için Sith öğretilerine gömüldü, kendisini karanlık tarafta buldu. Oradaki öğrencileri de zamanı geldiğinde Kreia'ya başkaldırdı, Sith organizasyonundan da sürgün edildi.

Ve kendisine yeni bir amaç buldu: Biz. "Benden, benim hatalarımdan öğren ve bu bilgiyi benden daha iyi olmak için kullan. Senden bütün istediğim ve bütün arzuladığım şey bu." demişti bir keresinde. Her ne kadar aklındaki her şeyi bizimle paylaşmayı tercih etmiyorduysa da açık fikirliliğe, özgür iradeye inanmaktan veya öğretmen kimliğinden vazgeçmemişti.

Nar Shaddaa perişan haldeki sığınmacılarla dolu bir gezegendi. Bu sığınmacılardan bir tanesi yanımıza geldi; sıkıntıda olduğunu, biraz paraya ihtiyacı olduğunu söyledi. Yardım etmenin bize bir zararı dokunmazdı, eline biraz para sıkıştırdık, teşekkür etti ve gitti. Ancak bu yaptığımız Kreia'yı resmen çileden çıkardı. Sanki bütün inandığı gerçeklere ters davranmışız gibi konuşuyordu:

"Neden böyle bir şey yaptın? Bu tip bir iyiliğin hiçbir anlamı yok, bu adamın kaderi belli. Ona elde etmek için çabalamadığı bir şeyi vermek eline kum dökmekten farksız."

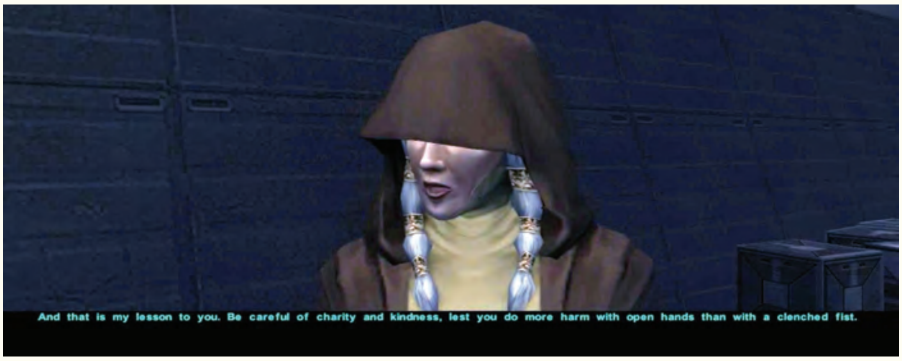
"Ama bu para ona yardımcı olabilir. Hiçbir şey için olmasa bile hayatta kalmasına…"

"Peki o zaman buna iyilik denebilir mi? Ya bir gün daha hayatta kaldığı için başka birisinin başına kötü bir şey gelirse?"

"Bunu bilemezsin."

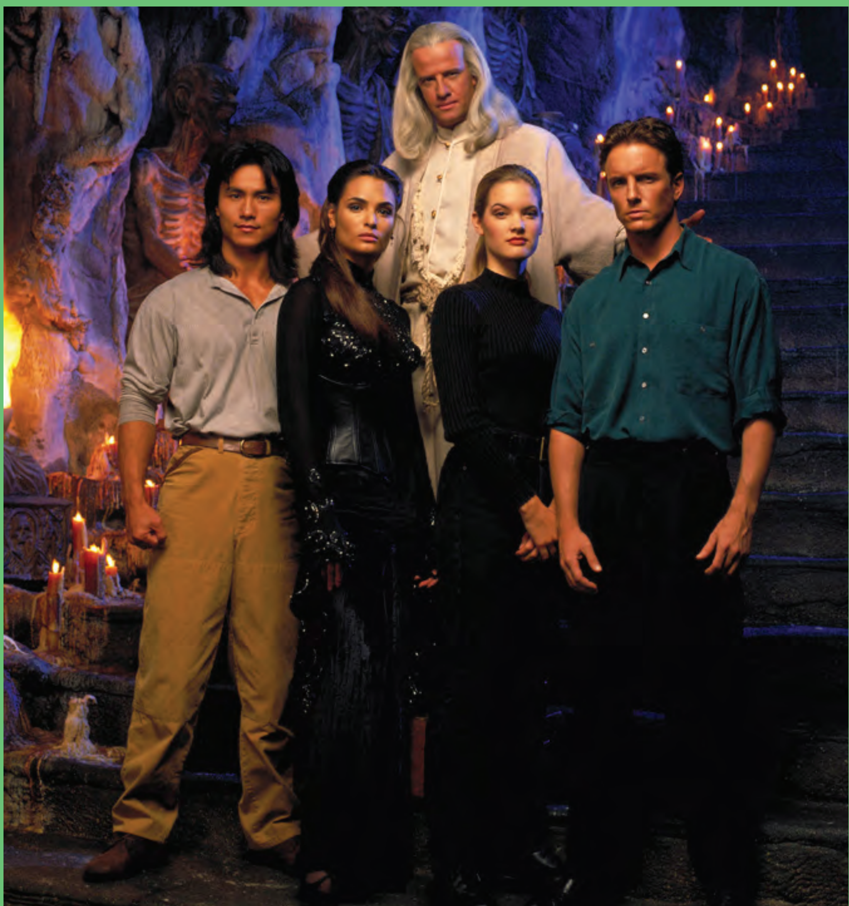
"Güç, her şeyi birbirine bağlar. En küçük bir dokunuş, tüm hayatlarda yankılanır. Yaptığın iyi bir hareket bile bilebildiğinin veya görebildiğinin ötesinde ciddi sonuçlar doğurabilir. Ona kazanmak için çaba sarf etmediği bir şey vererek belki de onun hedef durumuna düşmesine sebep oldun. Bir kişinin elde ettiği bir şey diğer acı çekenlerin gözlerini onun üzerine çeker. Ve belki de nihayetinde daha fazla acıya sebep olmuş olursun. Sana öğretmek istediğim ders bu. Yardımseverlik ve iyilik yapmak konusunda dikkatli ol. Bazen açık bir elle, sıkılmış bir yumrukla vereceğin zarardan fazlasını verirsin."

Ve bu sırada, uzakta, bir başka sığınmacı, yardım ettiğimiz sığınmacıya saldırır ve elindeki parayı alır… **-Ömer**



MEDYA

FİLM // DİZİ // MÜZİK // ANİME





MORTAL KOMBAT

Hadi ama, sizin de aklınızda başlığı okur okumaz çalmaya başladı mı? Cızırtılı ama yıllardır karizmasından bir şey kaybetmemiş o malum ses "Excellent!" demiyor mu kulaklarınızda?

Sene 95. Mortal Kombat atari salonlarında bir nesli can evinden vurmaya devam ediyordu. Bugs Bunny ve Tom ve Jerry'nin çizgi filmlerinde her tür şiddettin gırla gittiği, ama kimsenin canının yanmadığı (acımadı kiii) dünyalardan bir anda kırılan omurgalara, FINISH HIM!'lere, şiddetin dik âlâsına terfi eden çocuklar olarak kişilik çatışması yaşıyorduk. Bir yanda uçurumdan düşen ya da TNT ile havaya uçan karakterlerin hallerine kıkır kıkır gülüyor, diğer yanda acı dolu bağrışlar yükselen bir oyunda gerçek hayatta hayalini kuramayacağımız bir şiddete başvuruyorduk. Ve ne oldu? Hiçbirimiz psikopat olup çıkmadık (kendi adına konuş -*Ö*).

Mortal Kombat birkaç nesli daha kanlı büyüsünde hapsedecekti, ama ondan önce beyazperdede boy göstermesi gerekiyordu. Sonuçta popüler olanın sinemaya konuk olması ta o zamanlardan gelenekselleşmişti.

Diyorlar ki, ıssız bir adada yapılacak bir dövüş turnuvasında sağ kalmalı ve turnuvayı tamamlamalısın. Eğer turnuvayı tamamlarsan dünyanın da kaderine karar vermiş olacaksın. Bu dövüşte her şey mubah. Bu dövüşte merhametin m'si mevcut değil. İşte şimdi pek de büyülü gelmeyen bu temanın çerçevesinde efsanevi isimler akmaya başlıyor. Raiden'ın bilge kimliğinden o elektrikli kişiliğine dönüşümü, Kitana ve Sonya'nın femme fatale'lığın dibine vurduğu dövüşleri, Liu Kang'in herkesin beklediği karakterler arasında başı çekmesi... Ama en çok da şarkısı!

Mortal Kombat bir ikileme. İkinci film 1997'de gelmişti. İkinciyi de pek çok hayranı büyük bir aşkla izledi. Bakmayın IMDB puanlarının o kadar düşük olduğuna. Sub Zero ile Scorpion'u kardeş sanıp üzerine bin tane hikâye uydurmuş bir nesle sorun siz gerçek puanlarını. **-Hazal**

Yönetmen: Paul W.S. Anderson **Oyuncular:** Christopher Lambert, Robin Shou, Linden Ashby



BRUCE SPRINGSTEEN

BORN IN THE U.S.A.

Pixel sayfalarında medya bölümünün açılmasına en çok sevinenlerden biriyim (diğeri de 80'lerden gelen adam). Editörümüz Ömer, müzik albümü yazısı istediğinde ilk aklıma gelen, asla unutamayacağım, bu yazıyı okuyan birçok müzikseverin de adını duyunca gülümseyerek 80'lerin hatta 60'ların o güzel rock and roll günlerine gitmesine neden olacak bir yapımı, Born In The USA'i seçtim. Bende çok özel yeri var bu albümün. Yabancı yapım 33'lük plakların ülkemizde zar zor bulunduğu dönemde, yurtdışından babama sipariş verip getirttiğim, 30 küsur yıldır özenle sakladığım, on iki adet birbirinden etkileyici şarkıyı kulaklarımıza sunan, kelimenin sözlük anlamıyla bir müzik ziyafetini anlatmaya çalışacağım.

"Patron" (The Boss) lâkaplı Bruce Springsteen'in bu yedinci albümündeki şarkıların kalitesinde, sözlerdeki samimiyette büyük ustanın emektar grubu E Street Band'ın da katkısı yüksek düzeyde. Öyle ki, No Surrender adlı şarkıyı listeye dâhil etmek konusunda Springsteen tereddütler yaşarken, eski dostu, grubun solo gitaristi Steve van Zandt tarafından ikna edilmiş. Arkadaşlığın, sadakatin önemini hızlı ve neşeli bir tempoyla anlatan, dinleyende vurucu bir etki yapan bir şarkıdır. Hepsi de Billboard rekorlarını alt üst etmiş şarkıları tek tek sayacak olanağım yok ama çok popüler olan albümle aynı adlı parça ve Dancing In The Dark dışında, bir ayrılık öyküsünü müthiş derecede saf, yalın bir hüzünle anlatan Downbound Train'i ve memleket özlemini, zamanın değiştirdiklerini gene çarpıcı bir hüzünle veren My Hometown'ı anmadan geçemeyeceğim. Büyük şehirlerde, kasabalarda yaşayan sıradan insanların ilişkileri, dostlukları, aşkları, kaybettikleri, unutamadıkları üzerine birbirinden keyifli şarkılarla dolu, nostaljisever kulaklarda rock ruhunu yaşatacak, unutulmaz bir albümdür Born In The USA. Edinip dinlemenizi öneririm. "Patron"un hafif kısık sesinde harika öyküler duyacaksınız… **-Noyan**



OZ

Mükemmel olmalarının yanı sıra şiddet ve cinsellik gibi konularda çekingen olmamalarıyla da ünlü HBO dizileri vardır ya Game of Thrones, Sopranos, The Wire, Deadwood gibi. İşte bu akımı başlatan efsane dizi Oz'dur.

Başkarakter diye bir şeyin olmadığı dizilerden Oz. Maksimum güvenlikli bir hapishanedeyiz ve bu hapishanede İtalyanlar, siyahiler, Müslümanlar, Aryanlar gibi çeşitli gruplar ve bu grupların öne çıkan figürleri var. Bir tarafta da bu gruplara dâhil olmayıp hayatta kalmaya çalışanlar ve de hapishane yöneticileri / gardiyanları var elbette.

Karakterlerini son derece ustaca izleyicinin içine işleyen (ve zamanı gelince bu karakterleri ustaca harcamasını da bilen) bir seri Oz. Hatta o kadar dizi izledim, hiçbir dizinin karakterleri bu kadar aklıma kazınmadı bile diyebilirim. Bu arada "karakterleri seviyorsunuz" şeklinde bir şey bilerek söylemedim, neredeyse hepsi de pisliğin önde gidenleri neticede (Kareem Said abimiz hariç!).

Bir de değişik ve etkileyici bir anlatım taktiği var dizinin. Augustus Hill isminde, tekerlekli sandalyedeki, herhangi bir gruba dâhil olmayan bir karakter var ve Augustus her bölümün sonunda, ortasında vs. dördüncü duvarı delerek olan olaylara değinir, felsefi açılımlar getirir. Augustus'un bu seyirciyle olan diyalogları da Oz'u efsane yapan etmenlerden şüphesiz.

Oz, Cine 5'te gösterildiğinden dolayı dünyada olduğu kadar bizim buralarda da bir şekilde fenomen olmayı başarmıştı. Üstelik sansürlü falan da değildi enteresan şekilde. Şimdi bizim televizyonlarda Oz gibi bir şeyin sansürsüz yayınlanmasını hayal bile edemiyorum. O dönemi kaçırmışsanız (ki ben de kaçırmıştım, sonradan izledim) ve genel olarak HBO'nun bu dizi geleneğini seviyorsanız Oz kesinlikle göz atmanız gereken bir yapım. En azından ilk sezonunu izlemeye bir başlayın derim. Mideniz kaldırmazsa bırakırsınız. **-Ömer**



GANBARE GENKI

Ganbare Genki'yi benim gibi çocukluk yıllarından bilenlerdenseniz ne yazık ki gerçekten yaşlanıyorsunuz demektir (gene benim gibi yani). Yanlış hatırlamıyorsam ya Kanal 6, ya HBB'de yayınlanırdı ve abimle hiç kaçırmazdık. Fakat bir boks animesi olmasına rağmen çocukluğumuza yumruk atan tarafı inanılmaz ağır ve vurucu dramıydı.

Genki bir baba-oğul hikâyesi. Babası bir türlü hak ettiği yere gelememiş ve beş parasız bir boksör olan küçük Genki, annesini kaybettiğinden beri onun boks hayalini sürdürmekte ve ona imrenmektedir. Lakin babası genç şampiyonla yaptığı efsane maçın ardından trajik şekilde hayatını yitirince Genki bir gün şampiyonu ringde yenmek için yemin eder. Üstelik kendisini evlat edinen ve bokstan tüm kalpleriyle nefret eden büyükbabası ve büyükannesinin karşı çıkmalarına rağmen…

Yakın zamanda tekrar izleyince, özellikle de babasının şampiyonluk maçında ve lunaparktaki sahnelerinde bildiğiniz gözyaşlarına boğuldum, inanın abartmıyorum. Ganbare Genki'yi özel kılan inandırıcı karakterizasyonuydu hep. Tsubasa gibi hep kazanan bir karakter değildir Genki. Kaybeder, başaramaz, dayak yer, fakat bütün bunların ardından mağdur olup bir köşeye çekilmektense her seferinde mağrur şekilde tekrar ayağa kalkar.

Ganbare Genki ülkemizde benim jenerasyon için bir efsanedir. Açılış müziğiyle, Bayan Ashikawa'sıyla, lunapark sahnesiyle, reflekslerini geliştirmek için trenleri izleyen Genki'siyle... Orijinal mangası da bir ödül canavarıdır, fakat anime öyküyü tamamlamadan yarım kalıyor. O yüzden çocukken dublajlı izleme şansına erişemediyseniz şimdilik 9. bölümden ötesini altyazılı göremeyeceksiniz.

Rüzgâr gibi ol Genki! (Kaze ni nare Genki!) **-Emre**

Oyungezer

SAYI: 102 - 2016/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Küre Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Burak C. Yıldız

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Küre Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Mart 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




KÜLLENMEYEN
ATEŞİN HİKÂYESİ...
DARK SOULS III
BİR AY SONRA, YİNE BU SAYFALAR ARASINDA


DARK SOULS III
KARANLIĞI SAHİPLENİN
12 NİSAN 2016
DarkSouls3.com
PS4
XBOX ONE
PC
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO Entertainment
16
www.pegi.info
Dark Souls™ III & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2016 FromSoftware, Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.
aralgame